

KlasseFahrt im Paket 2008

Pauschalprogramme
für Schulen und Gruppen



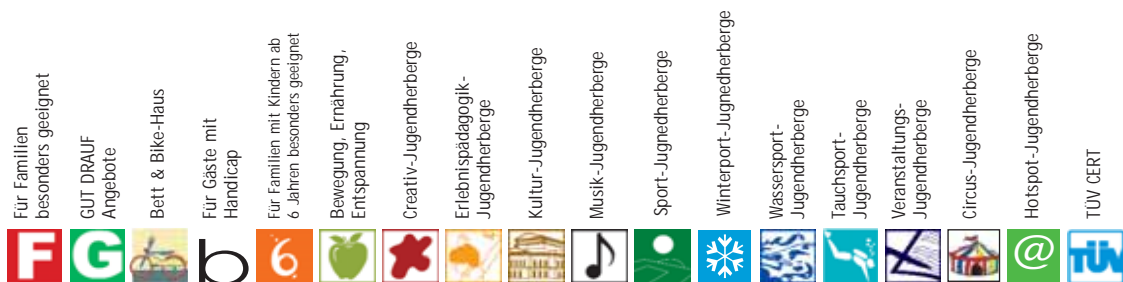
Mit Extra-Programmteil
Studienseminare und
Lehrerfortbildungen 2008

Das
Leben **live**
erleben

die jugendherbergen
in hessen



Jugendherbergen mit Prädikat



	F	G	b	6	Apple	Star	Sun	Building	Music	Sun	Snowflake	Water	Diver	Sailboat	Circus	@	TÜV	Seite	
Biedenkopf	●		●		●	●	●	●		●	●						●	●	4
Burg Breuberg					●				●									●	6
Büdingen					●	●	●	●	●						●		●	●	7
Darmstadt					●				●						●		●	●	10
Erbach	●		●	●	●	●	●	●	●	●					●			●	11
Eschwege	●		●	●	●			●	●	●		●						●	14
Frankfurt				●	●				●						●				16
Fulda*	●		●	●	●				●	●	●				●			●	17
Gersfeld			●		●	●	●	●		●	●		●					●	19
Gießen					●				●		●						●	●	21
Grävenwiesbach					●	●		●							●			●	22
Helmarshausen		●			●	●	●	●	●	●	●				●			●	24
Bad Hersfeld	●			●	●	●			●	●	●				●		●	●	25
Burg Hessenstein					●			●	●	●	●							●	28
Hilders			●	●	●	●		●	●	●	●		●		●		●	●	30
Hohe Fahrt/Edersee					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●			●	32
Hoherodskopf	●		●		●	●		●	●	●	●	●			●			●	34
Bad Homburg				●	●			●	●	●	●				●		●	●	36
Bad Karlshafen			●		●	●		●	●	●		●			●			●	37
Kassel					●			●	●						●			●	38
Korbach	●		●	●	●					●	●		●		●			●	45
Lauterbach	●		●		●		●	●	●	●					●		●	●	48
Limburg	●		●	●	●	●		●	●	●					●		●	●	53
Linsengericht					●			●	●	●	●							●	56
Marburg			●		●				●		●				●		●	●	57
Melsungen	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●						●	59
Oberbernhards	●		●	●	●		●	●		●					●				61
Oberreifenberg					●				●		●						●	●	62
Rotenburg/Fulda			●		●		●			●		●						●	64
Rüdesheim					●										●			●	65
Schwarzenborn					●	●			●	●							●	●	68
Starkenburg					●		●	●	●	●								●	69
Waldeck/Edersee	●		●		●		●	●	●	●		●	●	●				●	71
Weilburg					●			●	●	●		●						●	74
Wetzlar			●		●			●	●						●		●	●	75
Wiesbaden					●				●						●		●	●	77
Willingen	●		●		●				●	●	●						●	●	78
Zwingenberg					●			●	●	●							●	●	80

* Die Zertifizierung „Für Familien besonders geeignet“ durch den DJH-Hauptverband erfolgt erst nach Abschluss der Modernisierungs- und Erweiterungsarbeiten in 2008



Karin Wolff
Hessische Kultusministerin

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

in seinem Roman „Wilhelm Meisters Wanderjahre“ stellte einst Goethe fest: „Es ist nicht genug zu wissen, man muss es auch anwenden“. Und Wissensanwendung ist nicht nur im Klassenzimmer gefragt, sondern auch bei Klassenfahrten. Sie sind zweifelsohne eine wertvolle Ergänzung und pädagogischer Baustein des Schullebens: Begegnungen mit Geschichte und Kultur, Natur oder Technik – ergänzt durch ein intensives Gemeinschaftserlebnis, dessen prägender Charakter sich noch nach vielen Jahren beim Klassentreffen unter Beweis stellen kann.

Mit der vorliegenden Broschüre gibt Ihnen der Landesverband Hessen im Deutschen Jugendherbergswerk (DJH) wertvolle Anregungen für Klassenfahrten und hilft Ihnen bei deren Planung, Vorbereitung und Durchführung. Die 38 Jugendherbergen in Hessen bieten neben einer gesunden, ausgewogenen Verpflegung viele Möglichkeiten für sportliche Aktivitäten und sind der ideale Ausgangspunkt für abwechslungsreiche Unternehmungen. Die Herbergsleiterinnen und -leiter sowie ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter unterstützen Sie gerne und stehen Ihnen an allen Standorten als Ansprechpartner zur Verfügung.

Informieren Sie sich ausführlich über die unterschiedlichen Möglichkeiten der einzelnen Häuser und nutzen Sie die Gelegenheit, Ihre Klassenfahrt individuell aus verschiedenen Bausteinen zusammenzustellen oder auf ein Pauschalprogramm zurückzugreifen.

Für Ihre Klassenfahrt wünsche ich Ihnen bereits heute viel Freude und Erfolg!

Karin Wolff
Hessische Kultusministerin

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

für das neue Schuljahr haben wir unsere Broschüre „KlasseFahrt im Paket 2008“ frisch überarbeitet. 38 Jugendherbergen in Hessen bieten Ihnen eine Vielzahl fertige Programme bzw. Programmbausteine. Sie finden in unserer Broschüre pädagogisch erprobte Lern-, Erlebnis- und Abenteuerprogramme, die – wie der Erfolg zeigt – bei Schülern aller Altersklassen sehr gut ankommen und natürlich auch wieder eine große Anzahl von neuen Angeboten. Von der Planung bis zur Durchführungen stehen Ihnen die Jugendherbergen in Hessen mit Rat und Tat zur Seite.

KlasseFahrt im Paket 2008

- Gezielte Unterstützung bei Planung und Abwicklung Ihrer Klassenfahrt
- Über 150 erprobte Erfolgsprogramme für alle Schulformen und Altersgruppen – alters- und themenspezifisch ausgewählt und komplett organisiert
- Zusätzliche Programmbausteine zur Ergänzung bzw. Variantion bei zahlreichen Jugendherbergen
- Unterbringung für Pädagogen/Betreuer in der Regel in Einzelzimmern
- 2 Freiplätze bei Buchung eines Pauschalprogramms



Peter Kraft
Vorstandsvorsitzender
DJH-Lvb Hessen e.V.

Schwerpunkthema „Studienseminare und Qualifikationsprogramme für Schul- und Klassenfahrten“

Zum ersten Mal finden Sie in unserer Broschüre auf den Seiten 41 bis 44 Programme für Referendare. Diese sollen Ihnen als angehende Lehrkräfte von der Planung bis zur Durchführung einer Schul- oder Klassenfahrt Informationen vermitteln. Selbstverständlich beinhalten sie auch die Bereiche Finanz- und Rechtsfragen, Verantwortung und Haftung. In speziell ausgearbeiteten 3- bis 5- Tagesprogrammen möchten wir Ihnen das bestmögliche Wissen für die erfolgreiche Durchführung Ihrer Schul- oder Klassenfahrt vermitteln.

Weiterbildung betrifft aber nicht nur angehende Lehrerinnen und Lehrer. Die Jugendherbergen in Hessen bieten Ihnen als in der Praxis erprobte Pädagogen Programme zur Aus- und Weiterbildung entsprechend den Vorgaben des Hessischen Kultusministeriums an. In mehrtätigen Seminaren können Sie so Ihre diesbezüglichen Vorgaben für eine Qualifikation auf anspruchsvolle Weise zu erfüllen.

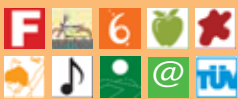
Wir freuen uns, wenn Sie uns auch im neuen Schuljahr wieder besuchen!

Mit freundlichen Grüßen

Peter Kraft
Vorstandsvorsitzender
DJH - Landesverband Hessen e.V.



Biedenkopf im idyllischen oberen Lahntal



Jugendherberge Biedenkopf
Herbergsleitung Anke und Heinz Hönig
Am Freibad 15
35216 Biedenkopf
Telefon 06461 5100
Telefax 06461 2425
E-Mail: biedenkopf@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/biedenkopf

Die Jugendherberge Biedenkopf liegt idyllisch im Grünen nur rund 500 Meter vom Stadtzentrum entfernt, im westlichen Teil der Stadt, nahe der Lahn.

Das Haus verfügt über

- 204 Betten in 37 Zimmern
- 2 Speisesäle
- 8 Tagesräume
- Cafeteria, Wintergarten
- Sauna
- Werk- und Bastelraum, Fotolabor
- Disco
- Klavier
- Fußball-Bolzplatz, Outdoor-Ballspiele, Tischtennis, Billard, Kicker, Basketballkörbe, Schaukeln
- Grillplätze, Feuerstelle

5-Tage-Programm

Alles Spaß - oder was?

Nr. K-01-001/08
ab 3. Klasse



Spannung - Spaß - Abenteuer

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Bei einer interessanten Stadtrallye wird die Klasse die alte und beschauliche Tuchmacherstadt Biedenkopf ausgiebig kennen lernen.

2. Tag: Heute geht es je nach Lust und Laune entweder mit der Bahn oder zu Fuß nach Friedensdorf zum Abenteuerspielplatz. Auf dem

Musterspielplatz der Firma Sport Gerlach können zahlreichen Spielgeräte ausgiebig genutzt werden. Die manuelle Wasserpumpe, die ein Wasserrad antreibt, sorgt für Erfrischung und Spaß an heißen Tagen. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Wir erobern das Landgrafenschloss Biedenkopf. Auf dem Programm steht eine interaktive und spannende Schlossführung. Beim genauen Zuhören und Mitmachen erfahren die Schüler, was es mit dem „eisernen Heinrich“ auf sich hat. Kegeln ist out – Bowling ist in: Am Nachmittag haben wir euch in Riffert's Bowling Beach angemeldet.

4. Tag: Gestiefelt und gespornt geht es zur Sackpfeife, dem Biedenkopfer Hausberg. Ab 11:00 Uhr gibt es in einem Tipi eine anschauliche Einführung in das Leben der Indianer und im Anschluss stehen die Angebote des Indianerdorfes (wie „Gold“ waschen, Kegeln, kleine Basteleien usw.) zur Verfügung. Darüber hinaus freuen sich die Tiere des Streichelzoos auf jeden Besucher. Spaß und besondere Wahrnehmungen verspricht ein Rundgang auf dem Sinnespfad oder eine rasante Abfahrt auf der Superrutschbahn. Zum Mittag reichen wir eine zünftige Brotzeit im Berggasthof. Nach einem aktiven und ereignisreichen Tag geht es am Parkplatz der Bergstation mit dem Bus zurück nach Biedenkopf.

5. Tag: Nach einer ereignisreichen Woche heißt es nun Abschiednehmen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **129,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, inkl. An- und Abreise je Teilnehmer



km Hin- und Rückfahrt	Pro Person bis 22	Pro Person bis 25	Pro Person bis 49
bis 50 km	169,00 €	162,00 €	163,00 €
bis 100 km	198,00 €	188,00 €	190,00 €
bis 150 km	227,00 €	212,00 €	217,00 €
bis 200 km	246,00 €	229,00 €	228,00 €

5-Tage-Programm

Erlebnispatchwork – rund um Biedenkopf 2008

Nr. K-01-002/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise am Vormittag ab 10:30 Uhr und anschließend Begrüßung durch das Herbergsteam. Nach dem Mittagessen, das in Büfettform gereicht wird, steht eine spannende Stadtrallye für kluge Köpfe auf dem Programm, die die lange Geschichte des idyllischen Luftkurortes an

der Lahn näher bringt. Nach dem Abendessen geht's zum Abtanzen und Kennen lernen aller Herbergsgäste in die hauseigene Disco (CD's können mitgebracht werden).

2. Tag: Wir besuchen das „Domizil“ der ehemaligen Landgrafen von Hessen-Thüringen. Bei einer witzigen und lockeren Führung durch die Innenräume wird wissenswertes über das Biedenkopfer Schloss preisgegeben. Der Nachmittag ist für eigene Aktivitäten freigehalten.

3. Tag: Heute lernt die Gruppe wie man den Drachen „Trapezoid“ baut, der auch bei wenig Wind in die Lüfte steigt. Kreatives Gestalten und Zusammenbau gehört ebenso dazu wie der erste Probeflug. Vorab erklärt eine erfahrene Drachensbauerin warum der Drache fliegt und was man über den Wind wissen sollte. Am Nachmittag geht's dann mit dem Bus zur Sommerrodelbahn auf die „Sackpfeife“, dem Hausberg von Biedenkopf. Wer möchte kann dort den neu gestalteten Sinnespfad erkunden. Einen Transfer zurück zur Jugendherberge haben wir ebenfalls schon organisiert, näheres hierzu am Anreisetag.

4. Tag: Ein unvergessliches Erlebnis wird der Ausflug in die Universitätsstadt Marburg. Nach dem Frühstück fährt die Klasse mit der Regionalbahn nach Marburg zur ganz besonderen Flunker-Stadtführungs-Tour. Im Anschluss ist der Besuch im Erlebnis- und Freizeitbad Aquamar vorgesehen oder vielleicht ein Stadtbummel mit Einkehr im Botanischen Garten. Gegen 18:00 Uhr leckeres Abendessen oder Grillabend.

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es leider schon Abschied nehmen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, und oben beschriebene Programmkosten

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **139,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, inkl. An- und Abreise je Teilnehmer



km Hin- und Rückfahrt	Pro Person bis 22	Pro Person bis 25	Pro Person bis 49
bis 50 km	179,00 €	172,00 €	173,00 €
bis 100 km	208,00 €	198,00 €	200,00 €
bis 150 km	237,00 €	222,00 €	227,00 €
bis 200 km	256,00 €	239,00 €	238,00 €

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

5-Tage-Programm Waldkoblode und Irrlichter 2008

Nr. K-01-003/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in fantastische Geschichten. Kobolde treiben ihren Schabernack im Wald und Irrlichter flackern unter den Bäumen. Um sich in diese Gestalten verwandeln zu können, sammeln die Schüler nachmittags mit Hilfe einer Outdoor-Pädagogin der „7-Meilen-Stiefel“ Naturmaterialien, aus denen Masken gebastelt werden. Danach wahlweise Kennlern-Disco oder ein Kobold-Filmabend.

2. Tag: Vormittags führt eine Tanz-Pädagogin der „Tanz-Etage“ in verschiedene Bewegungs- und Koordinationsformen ein zur Förderung der Körperwahrnehmung. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Abends grillen mit den Kobolden.

3. Tag: Vorbereitungen für das große Maskenspiel oder Tanzfest. Nachmittags entwickeln die Schüler ein Geländespiel mit den dazu gehörenden Bewegungen und Spielregeln. Abends werden lustige Koboldgeschichten erzählt.

4. Tag: Vormittags werden die entwickelten Bewegungen ausgearbeitet, verfeinert und gefestigt, damit nachmittags das Geländespiel stattfinden kann. Dabei werden Koordination, Motorik und Körperwahrnehmung gefördert. Abends kann beim Maskenfest getanzt oder alternativ zu einer aufregenden Nachtwanderung gestartet werden.

5. Tag: Nach einem ausgiebigen Kobold-Frühstück heißt es leider schon Sachen packen und abreisen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **160,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, inkl. An- und Abreise je Teilnehmer



km Hin- und Rückfahrt	Pro Person bis 22	Pro Person bis 25	Pro Person bis 49
bis 50 km	200,00 €	193,00 €	194,00 €
bis 100 km	229,00 €	219,00 €	221,00 €
bis 150 km	258,00 €	243,00 €	248,00 €
bis 200 km	277,00 €	260,00 €	259,00 €

5-Tage-Programm Spielewald und Räubermahl 2008

Nr. K-01-004/08
2. - 6. Klasse

Ein Pauschalarrangement zur Bewegungsförderung und Ernährungsbildung. Angelehnt an ein Modell-Projekt der Referenten im Auftrag der H A G E im Netzwerk Schule und Gesundheit.



Spiel und Spaß auf dem großen Freizeitgelände.

1. Tag: Anreise bis 11:30 Uhr. Nach einem leckeren Mittagessen wird am Nachmittag der nahe Wald erkundet und ein kleines Lager angelegt, damit man sich am nächsten Tag schon ein bisschen auskennt. Bei der Kennlern-Disco am Abend kann jeder seinem Bewegungsdrang freien Lauf lassen.

2. Tag: Am Vormittag werden die Sinne geschult: Welche Sinne spielen beim Essen eine Rolle und was schmecken wir eigentlich genau? Am Nachmittag geht es um Wahrnehmungs-, Bewegungs- und Koordinationsspiele. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Heute wird gefragt, was ist in unserem Essen so alles drin und warum essen wir überhaupt? An praktischen Beispielen werden Bezüge zu unseren Lebensmitteln hergestellt. Der Nachmittag steht für eigene Unternehmungen zur freien Verfügung. Nach dem Abendessen ist eine Nachtwanderung mit interessanten Kooperationsübungen und Spielen in der Dämmerung geplant.

4. Tag: Nach dem Frühstück dient der Vormittag zur Vorbereitung des Abschlussfestes, in das ein gutes Essen eingeplant ist. Es soll ums selbst tun, um Rituale und um eine gute Wohlfühlatmosphäre gehen. Den Nachmittag nutzen wir zum Abschluss der Vorbereitungen und zu Erkundungen rund um Essen und Nahrung in der Stadt. Das Abendessen ist in den Abschlussabend integriert und rundet somit eine tolle und erlebnisreiche Woche in der Biedenkopfer Jugendherberge ab.

5. Tag: Bis 9:00 Uhr müssen die Sachen gepackt sein, und dann heißt es Abschied nehmen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **169,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, inkl. An- und Abreise je Teilnehmer



km Hin- und Rückfahrt	Pro Person bis 22	Pro Person bis 25	Pro Person bis 49
bis 50 km	209,00 €	202,00 €	203,00 €
bis 100 km	238,00 €	228,00 €	230,00 €
bis 150 km	267,00 €	252,00 €	257,00 €
bis 200 km	286,00 €	269,00 €	268,00 €



Mit Pfeil und Bogen: Eines der vielen Highlights beim Besuch im Indianerdorf.

Burg Breuberg das Mittelalter live erleben



Jugendherberge Burg Breuberg
Herbergsleitung Jürgen Daniels
64747 Breuberg im Odenwald
Telefon 06165 3403
Telefax 06165 6469
E-Mail: burgbreuberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/burgbreuberg

Die Jugendherberge liegt auf einem Bergkegel, 150 Meter über dem Tal der Mümling, direkt in der Burg Breuberg.

Das Haus verfügt über

- 145 Betten in 32 Zimmern
- 3 Speisesäle
- 6 Tagesräume
- Disco im urigen Kellergewölbe
- Flügel, Klavier
- Bolzplatz, Basketballfeld, Tischtennis im Burggraben
- Historisches Museum und gemütliche „Burgschänke“ auf der Burg

3-Tage-Programm

Bühnenreife Ritterspiele

Nr. K-50-001/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Die Burg erwartet die neuen Ritter und Burgfräuleins zum Mittagessen. Nachmittags gibt Theaterpädagogin Sylvia Schopf vom Krick-Krack Theater Frankfurt einen ersten improvisierten Einstieg in die faszinierende Welt des Theaterspielens. Abends ist dann noch Zeit für einen kleinen Rundgang um die Burg und zum Geschichtenerzählen.

2. Tag: Zusammen mit dem Burgführer geht es zu einer spannenden Burg- und Museumsführung. Bei einem Foto-Suchspiel gibt die Burg ihre Geheimnisse preis. Nachmittags heißt es „Bühne frei“ für Ritter und Burgfräuleins. Die Theatertruppe feiert anschließend ihre Premiere standesgemäß mit einem rustikalen „Ritterschmaus“ im Gewölbekeller bei mittelalterlicher Musik.

3. Tag: Zurück in die Gegenwart und ab nach Hause.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

18-30 Teilnehmer
ab 01.09.2007 **pro Person 85,00 €**

November-Mitte März **pro Person 80,00 €**

5-Tage-Programm

Auf den Spuren des Breileckers

Nr. K-50-002/08
3. - 6. Klasse

Ein Pauschalprogramm für eine Woche (Montag bis Freitag) auf den Spuren einer alten Sage, der Geschichte vom Breileckler „Werner“ auf Burg Breuberg, der seinerzeit die Otzberger von der Burg fernhielt.

1. Tag: Anreise bis zum Mittag und Belegung der Zimmer. Nach dem Mittagessen beginnt das Programm mit einer etwa 1-stündigen Burg- und Museumsführung, natürlich mit viel anfassen. Nach der Führung Eroberung des Bergfrieds der Burg Breuberg. Der Rest des Nachmittags steht für eigene Erkundungen zur freien Verfügung. Zur Dämmerung geht es weiter mit einer nächtlichen Runde in die Dunkelheit hinein. Das ganze natürlich mit standesgemäßer Beleuchtung (also ohne Taschenlampe).

2. Tag: Am Vormittag hat die Gruppe bei der Burgrallye die Gelegenheit, erlerntes vom Vortag gewinnbringend einzusetzen. Die Gewinner erwartet ein kleiner Preis. Nach dem Mittagessen geht es auf die Spuren von Gesetz und Ordnung – bei einer geführten Wanderung zum Breuburger Galgen. Dort wartet dann eine „Henkersmahlzeit“. Zur Dämmerung ruft der Burggraben zu Lagerfeuer und Stockbrot.

3. Tag: Der Otzberg ruft! Heute beginnt das Programm mit einer Busfahrt. Nach dem Frühstück geht es zur Veste Otzberg, zu den sagenumwobenen Gegnern der alten Breuburger. Von dort, mit ausreichend Verpflegung im Rucksack, wandeln wir auf den Spuren der Otzberger während ihres Feldzugs zum Breuberg. In diesem Jahrhundert muss der Breuberg nicht mehr erstürmt werden. Die Tore sind offen und in der Herberge warten heiße Eisen – zum Waffeln backen.

4. Tag: Der Vormittag steht (fast) zur freien Verfügung. Es gilt nur ein paar kleine Vorbereitungen für die Ritterspiele am Nachmittag zu tätigen. Nach dem Mittagessen geht es in den Burggraben zu sagenhaften Ritterspielen. Es müssen sieben Prüfungen auf dem Weg zum Ritter und zur Burgdame bestanden werden. Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Stärke und Wissen sind dabei gefragt. Am Abend wartet dann das Rittermahl in einem der Gewölbekeller des hohen Hauses Breuberg.

5. Tag: Schluss mit Geschichte und auf zum Koffer packen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Die An- und Rückfahrt wird durch ein Reiseunternehmen von uns organisiert und ist im Preis mit enthalten. Der Abfahrtsort und die Abfahrtszeit sind mit uns abzusprechen.

Der Preis ist abhängig von der Entfernung und der Zahl der Teilnehmer.



Mindestteilnehmerzahl: 18 Kinder

km	Pro Person	Pro Person	Pro Person
Einfache Strecke	18-24 Kinder	25-32 Kinder	33-44 Kinder
bis 50 km	154,00 €	152,00 €	150,00 €
bis 80 km	156,50 €	154,00 €	152,00 €
bis 120 km	161,50 €	158,00 €	156,00 €
ab 120 km	Preis auf Anfrage		



Ritterspiele auf der Burg

3-Tage-Programm Geheimnisvolle Keltenwelt

K-02-001/08
2. bis 6. Klasse
April bis Oktober
Mittwoch bis Freitag



Eine Kooperationsveranstaltung des Archäologischen Parks Glauberg, des Büdinger Natur-, Lehr- und Erholungs-Waldes und der Jugendherberge Büdingen.

1. Tag: Anreise ab 13 Uhr, Nachmittags Zeitreise 2500 Jahre zurück in die Vergangenheit, zum Glauberg, der Siedlungsstätte und dem Grab eines mächtigen Keltenfürsten. Eine Führung in keltischer Tracht und mit keltischen Requisiten durch das Museum, zum Fürstengrabhügel und über das Glaubergplateau gibt eine Einführung in das keltische Leben. Die Funde dort sind einzigartig und geben den Forschern viele Rätsel auf. Vom Glauberg geht es dann mit dem Bus wieder zurück zur Jugendherberge, zum warmen Abendessen.

2. Tag: Am zweiten Tag wandert die Gruppe morgens weiter auf den Spuren der Kelten zu dem in der Nähe (ca. 1,5 km von der JH entfernt) gelegenen Steinbruch, aus dem die 1,86 m hohe Fürstenstatue vom Glauberg stammt. Die Kinder erfahren auf der abenteuerlichen Wanderung über Religion, Mythologie und Heilkunde der Kelten. Welche Heiligen Tiere und Pflanzen verehrte dieses Volk, wer waren die Druiden und was war z.B. ein Heiliger Hain? Eine spielerische Entdeckungsreise erwartet die Teilnehmer.

Nachmittags steht dann eine Projektwerkstatt auf dem Programm: Mit ihrem Wagemut und ihrer Tapferkeit, aber auch durch den Lärm, den sie bei Kämpfen veranstalteten, schüchterten die keltischen Krieger ihre Feinde ein. Ihre Kriegstrompeten dröhnten laut und weit. Wir werden jeder eine funktionierende Carnyx (Kriegstrompete) bauen und zum Einsatz bringen.

Am Abend gibt es gallische Keulen (Hähnchenkeulen) und Fladenbrot. Auf Wunsch wird gegen eine zusätzliche Gebühr von 2,50 € pro Person eine keltische Sage vorgelesen und in einem Trinkhorn Corma (Malzbier) für alle gereicht.

3. Tag: Nach dem Frühstück geht es wieder mit dem Bus nach Hause, zurück in die Gegenwart

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

15 bis ca. 25 Teilnehmer

ab 25 Teilnehmer pro Person **82,00 €**

20-24 Teilnehmer pro Person **86,00 €**

15-19 Teilnehmer pro Person **90,00 €**

2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.

3-Tage-Programm Adventure Trip

K-02-002/08
10 - 12 Jahre
von März bis Oktober buchbar
Montag bis Mittwoch



1. Tag: Bustransfer der Fa. Balsler Reisen GmbH vom Heimatort pünktlich zum Mittagessen zur Jugendherberge. Begrüßung durch das Herbergsteam. Am Nachmittag wird Teamgeist mit Interaktions- und Kooperationsspielen unter Anleitung einer erfahrenen Erlebnispädagogin getestet. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück beginnt ein Tagesprogramm voller erlebnisintensiver Abenteuer. Die verschiedenen Teamaufgaben sowie der gemeinsame Aufbau eines niedrigen Seilgartens erfordern Mut und Geschicklichkeit, Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft. Gemeinsam wird der Wald in einen Abenteuerspielplatz für Jung und Alt verwandelt. Das Programm wird von einer erfahrenen Erlebnispädagogin vorbereitet, abgesichert, betreut und ausgewertet.

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller Abenteuer mit nach Hause nehmen. Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH bringt die Gäste wieder an den Heimatort zurück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **99,90 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **113,90 €** 

Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage.
2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.

3-Tage-Programm Lebendiges Mittelalter I

K-02-003/08
7 - 13 Jahre
ganzjährig buchbar
Montag bis Mittwoch



1. Tag: Bustransfer der Fa. Balsler Busreisen GmbH vom Heimatort zum Mittagessen in der Jugendherberge. Begrüßung mit einem Begrüßungstrunk im Original Metbecher serviert. Am Nachmittag Start zu einer Führung durch das Büdinger Schloss, den sehenswerten Besitz der fürstlichen Familie zu Ysenburg und Büdingen. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit dem Bus zur mittelalterlichen Ronneburg. Dort erfahren die Teilnehmer, wie Pagen, Knappen und Ritter im Mittelalter lebten und arbeiteten. Mit einem fachkundige Museumspädagogen wird Tinte hergestellt. Es wird in karolingischer Schrift auf Büttenpapier geschrieben, ein eige-



Jugendherberge Büdingen
Herbergsleitung Franz-Eduard Basquitt
Richard-Schirrmann-Weg 1
63654 Büdingen
Telefon 06042 3697
Telefax 06042 68178
E-Mail: buedingen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/buedingen

Die Jugendherberge liegt am Waldrand, etwa zwei Kilometer vom Stadtzentrum entfernt, umgeben von einem rund 10.000 qm großen Spiel- und Freizeitgelände

Das Haus verfügt über

- 121 Betten in 24 Zimmern
- 6 Tagesräume
- Basketballfeld, Bolzplatz
- Grillhütte, Kicker, Billard

nes Familienwappen hergestellt und eine klirrende Waffenpräsentation erlebt. Nach dem die Lunchpakete verspeist sind, geht es mit dem Bus zur Jugendherberge zurück. Der Tag klingt beim gemeinsamen Grillen in unserer Grillhütte aus.

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller mittelalterlicher Eindrücke mit nach Hause nehmen. Bustransfer der Fa. Balsler Reisen GmbH von der Jugendherberge zurück zum Heimatort.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **107,50 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **121,50 €** 

Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage.
2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.
Bei Buchung in den Monaten Januar, Februar, November und Dezember erhalten die Kinder einen Preisnachlass von 10%.

3-Tage-Programm

Mit Mim auf Märchentour - zauberhafte Wanderung mit Lamas

K-02-004/08

7 - 13 Jahre

ganzjährig buchbar

Mittwoch bis Freitag



1. Tag: Anreise ab 13.30 Uhr und Begrüßung durch das Herbergsteam. Am Abend Nachtwächterführung durch die Historische Altstadt von Büdingen.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit den Vogelsberg-Lamas in den Büdinger Wald. Alte Erzählungen und neue Fragen rund um Märchen, machen diese Wanderung durch die herrliche Wetterauer Natur zu einem Erlebnis für Jung und Alt. Begleitet werden die Gäste nicht nur von Madam Mim sondern auch von Lamas, die das Gepäck und die Verpflegung tragen. unterwegs warten spannende Aufgaben, und am Ende stärkt sich die Gruppe mit einem guten Glas Zauberbischof. Der Tag klingt beim gemeinsamen Grillen in unserer Grillhütte aus.

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller neuer Eindrücke mit nach Hause nehmen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 20 Kinder, pro Person **65,00 €**

10 - 19 Kinder, pro Person **79,00 €**

2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.



Wanderung mit den Vogelsberg-Lamas - ein Erlebnis für Jung und Alt.

3-Tage-Programm

Schnitzeljagd mit Lamas durch den Büdinger Wald

K-02-005/08

7 - 13 Jahre

ganzjährig buchbar

Mittwoch bis Freitag



1. Tag: Die Anreise kann ab 13.30 Uhr erfolgen Nach Ankunft erfolgt die Zimmerverteilung und die Begrüßung durch das Herbergsteam. Am



Kooperationsspiele stärken den Teamgeist.

Abend nehmen die Teilnehmer an einer Nachtwächterführung durch die Historische Altstadt von Büdingen teil.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit den Vogelsberg – Lamas in den Büdinger Wald. Gar nicht so einfach, alle Hinweise auf den gesuchten Schatz in der Räuberhöhle zu finden. Doch ein geübter Führer zeigt den Gästen den Umgang mit Kompass und topographischer Karte und so werden die Jäger schnell zum Ziel gelangen. Doch seid auf der Hut: manche Umschreibungen sollen euch in die Irre führen. Begleitet wird die Gruppe von edlen „Südamerikanern“, unseren Lamas, die alle Hinweise in ihren Packtaschen sammeln und für die nötige emotionale Ruhe sorgen. Auf geht's zur lustigen Schnitzeljagd. Der Tag klingt beim gemeinsamen Grillen in unserer Grillhütte aus

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller neuer Eindrücke mit nach Hause nehmen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 20 Kindern, pro Person **65,00 €**

10 - 19 Kindern, pro Person **79,00 €**

2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.

3-Tage-Programm

Lebendiges Mittelalter II

K-02-006/08

7 - 13 Jahre

ganzjährig buchbar

Mittwoch bis Freitag



1. Tag: Ein Bus der Fa. Balsler Busreisen GmbH holt die Gäste am Heimatort ab und bringt sie am Nachmittag zur Jugendherberge. Nach

Ankunft erfolgt die Zimmerverteilung und die Begrüßung mit einem Begrüßungstrunk im Original Metbecher serviert. Am Abend nehmen die Teilnehmer an einer Nachtwächterführung durch die Historische Altstadt von Büdingen teil.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit dem bestellten Bus zur mittelalterlichen Ronneburg. Dort erfahren die Teilnehmer, wie Pagen, Knapen und Ritter im Mittelalter lebten und arbeiteten. Ein fachkundiger Museumspädagoge stellt mit den Knappen und Burgfräulein Tinte her. Sie lernen, in karolingischer Schrift auf Büttenpapier zu schreiben, stellen ein eigenes Familienwappen her und erleben eine klirrende Waffenpräsentation. Nach dem die Lunchpakete verspeist sind, fährt der bestellte Rückbus die Gruppe zur Jugendherberge zurück. Der Tag klingt beim gemeinsamen Grillen in unserer Grillhütte aus.

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller mittelalterlicher Eindrücke mit nach Hause nehmen. Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH bringt die Gäste wieder an den Heimatort zurück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **107,50 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **121,50 €**



Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage. 2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei. Bei Buchung in den Monaten Januar, Februar, November und Dezember erhalten die Kinder einen Preisnachlass von 10%.

4-Tage-Programm Hinter trutzigen Mauern

K-02-007/08
7 - 13 Jahre
ganzjährig buchbar



1. Tag: Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH holt die Gäste am Heimatort ab und bringt sie pünktlich zum Mittagessen zur Jugendherberge. Nach Ankunft erfolgt die Zimmerverteilung und die Begrüßung mit einem Begrüßungstrunk im Original Metbecher serviert. Am Nachmittag unternehmen die Teilnehmer eine Führung durch die mittelalterliche Altstadt von Büdingen. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück Wanderung zum Büdinger Schloss und Teilnahme an einer einstündigen Führung durch den sehenswerten Besitz der fürstlichen Familie zu Ysenburg und Büdingen teil. Nach dem Mittagessen steht euch der Rest des Tages zur freien Verfügung.

3. Tag: Heute geht es nach dem Frühstück mit dem bestellten Bus zur mittelalterlichen Ronneburg. Dort erfahren die Teilnehmer, wie Pagen, Knappen und Ritter im Mittelalter lebten und arbeiteten. Ein fachkundiger Museumspädagoge stellt mit den Knappen und Burgfräulein selbst gemachte Tinte her. Es wird, in karolingischer Schrift auf Büttenpapier schreiben gelernt, ein eigenes Familienwappen hergestellt und eine klirrende Waffenpräsentation erlebt. Nach dem die Lunchpakete verspeist sind bleibt noch etwas Freizeit auf der Ronneburg zu erleben, bevor der bestellte Bus die Gruppe zur Jugendherberge zurückbringt. Der erlebnisreiche Tag klingt beim gemeinsamen Grillen in unserer Grillhütte aus.

4. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller mittelalterlicher Eindrücke mit nach Hause nehmen. Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH bringt die Gäste wieder an den Heimatort zurück.

Leistungen: 3 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination
ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **137,00 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **151,00 €**



Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage.
2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.
Bei Buchung in den Monaten Januar, Februar, November und Dezember erhalten die Kinder einen Preisnachlass von 10%.

5-Tage-Programm Outdoor-Abenteuer

K-02-008/08
ab 12 Jahre
nur von Mai bis Oktober buchbar
Alle Teilnehmer müssen schwimmen können



1. Tag: Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH holt die Gäste am Heimatort ab und bringt sie

pünktlich zum Mittagessen zur Jugendherberge. Nach Ankunft, erfolgt die Zimmerverteilung und die Begrüßung durch das Herbergsteam. Am Nachmittag bietet sich ein Besuch im Büdinger Freibad an. Ansonsten steht der Tag zur freien Verfügung.



Der Seilgarten erfordert Mut und Geschicklichkeit.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es rund um die Jugendherberge in den Büdinger Wald. Unter Anleitung einer erfahrenen Erlebnispädagogin erlebt die Gruppe einige Interaktions- und Kooperationsspiele und bewältigt verschiedene mobile Seilaufbauten. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Heute starten wir nach dem Frühstück mit dem Bus zu unserer Kanu-Einsatzstelle nach Klein-Karben an der Nidda. Erfahrene Kanuten begleiten uns und zeigen uns die Umgebung aus einem etwas anderen Blickwinkel. Kanuspiele unterwegs verkürzen uns die ca. 10 Flusskilometer bis Bad Vilbel. Dort erwartet uns am Nachmittag der Bus, der euch zum Grillen in die Jugendherberge zurück bringt.

4. Tag: Nach dem Frühstück beginnt ein Vormittag voller erlebnisintensiver Erfahrungen. „Blindes Vertrauen“ wird gefordert, denn alle Aufgaben müssen von der Gruppe blind bewältigt werden. Da zeigt sich dann, was die Gruppe an Kooperationsbereitschaft in den letzten beiden Tagen dazu gelernt hat. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller Abenteuer mit nach Hause nehmen. Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH bringt die Gäste wieder an den Heimatort zurück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination
ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **189,50 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **203,50 €**



Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage.
2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.
Alle Teilnehmer müssen schwimmen können.

5-Tage-Programm Rund ums Mittelalter, live zum Anfassen

K-02-009/08
7 - 13 Jahre
ganzjährig buchbar



1. Tag: Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH holt die Gäste am Heimatort ab und bringt sie pünktlich zum Mittagessen zur Jugendherberge. Nach Ankunft erfolgt die Zimmerverteilung und die Begrüßung mit einem Begrüßungstrunk im Original Metbecher serviert. Am Nachmittag unternehmen die Teilnehmer eine Führung durch die mittelalterliche Altstadt. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück unternehmen die Teilnehmer eine Führung durch das Büdinger Schloss, dem sehenswerten Besitz der Fürstlichen Familie zu Ysenburg und Büdingen. Am Nachmittag stellen wir ein mittelalterliches Mühlespiel her. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Heute geht es nach dem Frühstück mit dem bestellten Bus zur mittelalterlichen Ronneburg. Dort erfahren die Teilnehmer, wie Pagen, Knappen und Ritter im Mittelalter lebten und arbeiteten. Ein fachkundiger Museumspädagoge stellt mit den Kindern selbst gemachte Tinte. Wir lernen, in karolingischer Schrift auf Büttenpapier zu schreiben, stellen unser eigenes Familienwappen her und erleben eine klirrende Waffenpräsentation. Nach Abschluss des Museumspädagogischen Programms nehmt ihr am Ritteressen in der Ronneburg teil und zur Abendstunde bringt Euch der bestellte Bus zur Jugendherberge zurück.

4. Tag: Der Vormittag steht zur freien Verfügung. Am Nachmittag üben wir uns in der Kunst des Bogenschiessens. Der Abend klingt beim gemeinsamen Grillen in der hauseigenen Grillhütte aus.

3. Tag: Nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer heißt es Abschied und einen Koffer voller mittelalterlicher Eindrücke mit nach Hause nehmen. Ein Bus der Fa. Balsler Reisen GmbH bringt die Gäste wieder an den Heimatort zurück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Tagesgetränke, Programmkosten, Programm-Koordination
ab 20 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **175,00 €**

bei 10 - 19 Kindern und maximale Entfernung von 150 km

pro Person **189,00 €**



Bei größeren Entfernungen, Preise auf Anfrage.
2 Erwachsene pro Klasse sind kostenfrei.

Alle Teilnehmer müssen schwimmen können.
Bei Buchung in den Monaten Januar, Februar, November und Dezember erhalten die Kinder einen Preisnachlass von 10%.

**Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de**



Jugendherberge Darmstadt
Herbergsleitung
Carmen Fries-Stöhs
und Siegfried Stöhs
Landgraf-Georg-Straße 119
64287 Darmstadt
Telefon 06151 45293
Telefax 06151 422535
E-Mail: darmstadt@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/darmstadt

Die Jugendherberge liegt an einem See nahe am Ostbahnhof, ca. 0,8 Kilometer vom Stadtzentrum entfernt.

Das Haus verfügt über

- 130 Betten in 32 Zimmern
- Alle Zimmer sind mit Dusche und WC ausgestattet
- Speisesaal, Cafeteria
- 5 Tagesräume

Fragen Sie nach unseren individuell gestalteten Erlebnis-Bausteinen

3-, 4- oder 5-Tage-Programm Jeder kann ein Künstler sein

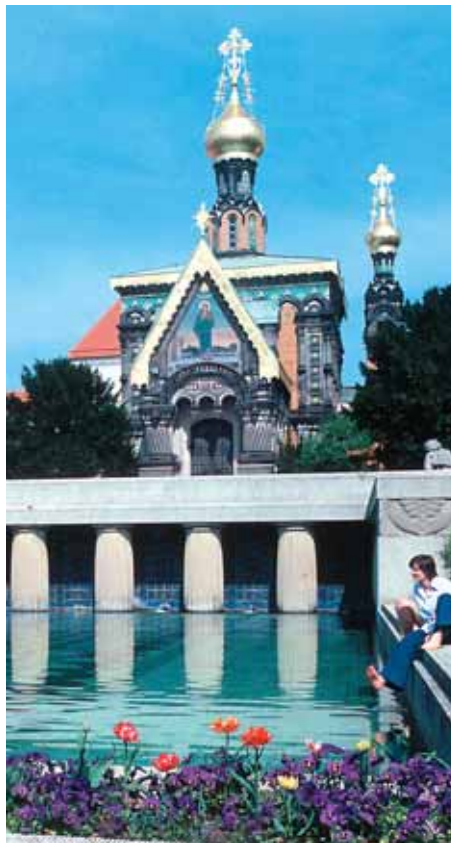
Nr. K-03-001/08
Alle Klassenstufen

1. Tag: Anreise zum Mittagessen in die Stadt der Künste, die nachmittags mit einer ersten Erkundungstour entdeckt wird. Darmstadt bietet Kunst, die Spaß macht und entspannt, aber auch Verantwortungsbewusstsein und Disziplin fordert. Nach dem Abendessen lädt die Jugendherberge zu einem Begrüßungscocktail ein.

2. Tag: Die Schüler machen sich vormittags vertraut mit verschiedenen Materialien der Künstler und Techniken, die sie anwenden wollen. Nachmittags geht es auf Schusters Rappen in Richtung Schloss. Nach der Schlossbesichtigung, die zu künstlerischen Aktivitäten inspiriert, erwartet die Klasse ein kleines Theaterstück.

3. Tag: Große Kunst ist angesagt mit der Waldspirale von Friedensreich Hundertwasser, ein total verrücktes Gebäude von dem Meister der Farbe und Form. Genau so verrückt wie die Zeichnungen, die die Kids vormittags zu Papier bringen. Nachmittags geht es weiter mit der Kreativität bei der Gestaltung einer Postkarte mit Briefmarke, die verschickt werden kann.

4. Tag: Jetzt wird es richtig anspruchsvoll. Themen des Tages sind Architektur und Natur. Vormittags geht es auf die Mathildenhöhe mit ihren majestätischen Bauwerken. Mit Acrylfarben üben sich die kleinen Künstler auf Leinwand in der Ölmaltechnik. Auf der Rosenhöhe stellt die Klasse nachmittags Naturfarben her und probiert Aquarellfarben aus. Die parkähnliche Anlage bietet viele natur- und künstlich geschaffene Motive.



Die Mathildenhöhe in Darmstadt.

5. Tag: Auch die schönste Kunst hat nach dem Frühstück mal ein Ende. Auf eigene Faust kann die Klasse Schloss Kranichstein mit Jagdmuseum oder andere Highlights von Darmstadt besichtigen, bevor es zurück nach Hause geht.

Leistungen: 2, 3 oder 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

3 Tage pro Person **95,00 €**
4 Tage pro Person **157,00 €**
5 Tage pro Person **210,00 €**

3-, 4- oder 5-Tage-Programm Reise in die Vergangenheit

Nr. K-03-002/08
Alle Klassenstufen



1. Tag: Anreise zum Mittagessen in die Stadt der Künste, die nachmittags mit einer ersten Erkundungstour entdeckt wird. Nach dem Abendessen lädt die Jugendherberge die Klasse zu einem Begrüßungscocktail ein.

2. Tag: Mittelalter steht auf dem Programm bei einer Fahrt zur Burg Frankenstein. Über den Walderlebnispfad und die „Himmelsleiter“ erreicht man die Burg und verabschiedet sich von der Zivilisation. Verschiedene Themen wie Werkzeuge und Schmuckstücke rekonstruieren, Feuer schlagen und mittelalterliches Essen vorbereiten, führen zurück in die Vergangenheit. Ein Highlight: der Ritterschlag nach einer klirrenden Waffenpräsentation. Abends Quiz-Rallye auf der Mathildenhöhe. Das Gewinner-Team wird selbstverständlich mit einem Preis bedacht. Der Rest der Truppe geht aber auch nicht leer aus.

3. Tag: Mit einem Ausflug in die Steinzeit und experimenteller Archäologie geht es noch weiter zurück bei der Zeitreise. Abends ist eine zünftige Party angesagt.

4. Tag: Man sollte sich das Landesmuseum mit seiner paläontologischen Ausstellung nicht entgehen lassen. Außerdem lockt der Herrngarten und last but not least das Hundertwasser-Haus. Den Abend runden ein Stadtbummel und Brettspiele in der Jugendherberge ab.

5. Tag: Nach dem Frühstück kann die Klasse auf eigene Faust die Rosenhöhe und das Rosarium oder andere Highlights von Darmstadt besichtigen, bevor es zurück nach Hause geht.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

3 Tage pro Person **98,00 €**
4 Tage pro Person **157,00 €**
5 Tage pro Person **195,00 €**

5-Tage-Programm Das Aktiv-Programm – Fit sein beginnt im Kopf!

Nr. K-03-003/08
1. - 10. Klasse

1.Tag: Tatort Darmstadt: Anreise zum Mittagessen in die Stadt der Künste, die nachmittags mit einer ersten Erkundungstour entdeckt wird. Nach dem Abendessen lädt die Jugendherberge die Klasse zu einem Begrüßungscocktail ein.

2. Tag: Tatort Park: Aufwärmen, Einführung in Karate, Atemtechnik, Kraft, Kondition, Geschicklichkeit und Philosophie der Selbstverteidigung

sowie Konfliktbewältigung. Nachmittags bietet die Kletterwand eine weitere Herausforderung.

3. Tag: Tatort Rosenhöhe – Das Live-Rollen-spiel: Im ewigen Kampf von Gut und Böse versucht jeder seine Rolle zu finden und Punkte zu machen. Über die Mathildenhöhe geht es in das Reich der Fantasie. Im riesigen Park der Rosenhöhe warten viele Rätsel und Abenteuer.

4. Tag: Tatort Wald: Sportlich geht es über den Walderlebnispfad von Nieder Beerbach. Hier müssen viele geistige Aufgaben in der sauerstoffhaltigen Luft bewältigt werden. Weiter zur Burgruine Frankenstein, durch den Zwinger rund



Modernes Ambiente im Speisesaal der Jugendherberge

herum und auf den Bergfried. Nachmittags werden beim Grillen neue Energien gesammelt und der Sieger im Natur-Quiz ermittelt. Hin- und Rückfahrt mit den „Öffentlichen“.

5. Tag: Tatort Heimreise: Fit genug für die Abreise? Die Klasse kann nach dem Frühstück noch auf eigene Faust Schloss Kranichstein mit Jagdmuseum oder andere Highlights von Darmstadt besichtigen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **209,50 €**

Im Odenwald Erbach

3-Tage-Programm

Mittelalterliche Kurzweyl

Nr. K-05-001/08
8 - 12 Jahre

1. Tag: Ankunft in der Jugendherberge mit Begrüßungstrunk und Einweisung durch das Herbergsteam. Nach dem Mittagessen findet die Zimmerverteilung statt und es geht los mit einer spannenden Stadtrallye durch das historische Erbach. Im Erbacher Schlossmuseum führen danach Rittersaal, Gewehrkammer sowie römische und griechische Zimmer weit zurück in eine glorreiche Vergangenheit. Mit einem gemütlichen Abendessen klingt der erste Tag in Erbach aus.

2. Tag: Nach einem stärkenden Frühstück werden die Teilnehmer von mittelalterlichen Recken auf eine Zeitreise mitgenommen. Hier werden eigene Wappen erstellt, auf Büttenpapier geschrieben, Glücksbringer aus Speckstein hergestellt und anderes mehr. Nach dem Abendessen – bei gutem Wetter am Grill – ist noch Zeit für einige selbst gestaltete Programmpunkte z.B. Spieleabend oder Nachtwanderung.

3. Tag: Nach dem Frühstück und Räumen der Zimmer geht es los zu einem Ausflug in den „Wildpark Brudergrund“. Hier sieht man die Tiere des Odenwaldes und hat die Chance sie aus nächster Nähe zu erleben. Das Mittagessen bildet den Abschluss der Reise ins Mittelalter und es geht auf die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, zus. Mittagessen, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination.

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **95,00 €**

3-Tage-Programm

Sport, Action und Fun

Nr. K-05-002/08
10 - 14 Jahre

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach der Begrüßung und Zimmereinteilung geht es schon los mit einem Schnupperkurs American Baseball - das Original Spielfeld befindet sich direkt neben der Herberge oder man bringt seinen Körper bei einer Stunde Steppaerobic in Form (bei der Buchung bitte Anzahl der Teilnehmer für die Wahlaktivitäten angeben - mindestens aber 10) Ganz Aktive können noch das Streetballfeld und die Inlinerstrecke testen. Zum Abendessen geht es zurück in die Herberge.

2. Tag: Das stärkende Frühstück gibt neue Energie für den Tag. Tagesausflug nach Buchen zur Kletterhalle, wo unter professioneller Anleitung Klettertechniken erlernt werden. Danach geht es in die erfrischenden Tiefen der Tropfsteinhöhle. Nach der Rückkehr gibt es in Erbach zum Abendessen, je nach Wetter, ein Grillfest - drinnen oder draußen.

3. Tag: Am Vormittag geht es - nach dem Räumen der Zimmer und dem Frühstück - ins Schwimmbad als erholenden Abschluss. Nach dem Mittagessen geht es auf die Heimreise. Da die Aktivitäten den Flüssigkeitsbedarf enorm steigern steht Mineralwasser und Saft zur ständigen Verfügung.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, zus. Mittagessen und Getränke, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **99,00 €**

Mitzubringen bei Bedarf: Inliner und Schutzkleidung



Jugendherberge Erbach
Herbergsleitung
Christel Sauerbier
Eulbacher Str. 33
64711 Erbach
Telefon 06062 3515
Telefax 06062 62848
E-Mail: erbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/erbach

Die Jugendherberge Erbach in Hessen liegt am nördlichen Stadtrand oberhalb des Sportparks nur etwa 1 km vom Zentrum der Stadt entfernt.

Das Haus verfügt über

- 162 Betten in 33 Zimmern
- 11 Zimmer sind besonders für Familien geeignet
- 8 variabel nutzbare Tagesräume
- Sportpark mit Trainingsanlagen und Sportfelder für Leichtathletik (auf Anfragen bei der Stadt buchbar. Tel. 06062/6472), Ballspiele und Ausgleichssport, Frei- und Hallenbad in der näheren Umgebung
- Hauseigene Disco, Tischtennisplatten, Gesellschaftsspiele



Kreativer Workshop - Wäschewaschen mit einem Waschbrett.

3-Tage-Programm Odenwälder Spezial 2007

Nr. K-05-003/08

1. Tag: Anreise, gut gestärkt vom Reiseproviant, zwischen 13.00 und 14.00 Uhr in der Jugendherberge. Start zur Stadtrallye durch Erbach. Hungrig in der Jugendherberge wieder angekommen wartet auch schon das Abendessen. Gegen 19.00 Uhr, wenn die Dunkelheit sich über Erbach erstreckt – ist „Erbach bei Nacht“ – eine interessante Stadtführung, angesagt. Bis zum Schlafengehen bleibt dann aber noch Zeit für gemeinsame Brett- und Würfelspiele (in Eigenregie).

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit gepackten Lunchpaketen auf nach Lorsch, wo alle in das tiefe Mittelalter in die Klosteranlage eintauchen und durch einen kreativen Workshop das Mittelalter spüren. Schlaue Mönche, geschickte Handwerker oder fleißige Bauersleute (bei Buchung wählen). Wieder in der Gegenwart angekommen, wartet schon ein leckeres Abendmahl in der Jugendherberge. Am Abend gibt es Stockbrot und Kartoffeln am Lagerfeuer.

3. Tag: Bevor der Abschied vom Odenwald naht, geht es nach dem Frühstück in das weltweit einzigartige Deutsche Elfenbeinmuseum. Eine kleine Mittagsmahlzeit ist dann die letzte Stärkung für die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **96,00 €**

3-Tage-Programm Experiment

Nr. K-05-004/08

nur von November 2007 - März 2008

Es sieht phantastisch aus – schmeckt so gut – fühlt sich gut an – und bringt mich in Schwung. Lass dich darauf ein!

1. Tag: Anreise zum Experiment in die Jugendherberge Erbach. Empfang mit einer gut duftenden Suppe, frischen Salaten und einem exotischen Fruchtcocktail. Los geht es zur Stadtrallye – zum Abendessen in der Jugendherberge angekommen, wird schon ein reichhaltiges Büfett gerichtet sein. Um 19.00 Uhr werden dann weitere Vorbereitungen für das Experiment im Gruppenraum getroffen. „Warum sind gesunde Ernährung, ausreichend Bewegung und frische Luft so wichtig?“ Als Highlight des Abends werden Luftballons mit Gas gefüllt, eine Postkarte mit Adresse daran gebunden und in die Lüfte geschickt. Aus den zurück gesendeten Postkarten, wird die mit der weitesten Entfernung prämiert. Derjenige, der diese Karte in die Lüfte geschickt hat, ist herzlich mit seinen Eltern zu einer Übernachtung mit Vollpension bei uns eingeladen (Termin wird mit uns abgestimmt).

2. Tag: Nach dem Frühstück wird es dann aber erst einmal sportlich mit Bewegung im Freien (nur bei Regen im Haus) – fühlt sich gut an und bringt mich in Schwung. Nach einer kleinen Mahlzeit am Mittag werden kleine Gruppen gebildet. In unseren Gruppen beschäftigen wir uns aktiv mit unserem Experiment, welches am Abend ein Erlebnis für den Gaumen wird. „Es sieht gut aus und schmeckt noch besser – ein himmlisch leckeres Abendessen“. Am Abend besteht die Möglichkeit Kartoffeln oder Stockbrot im Feuer zu brutzeln und dabei über das gelungene Experiment zu philosophieren.

3. Tag: Nach dem Frühstück geht es voller Energie und Ideen wieder nach Hause zum weiteren experimentieren.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person experimentelle **53,90 €**

3-Tage-Programm Trommelfeuer

Nr. K-05-005/08

(Montag bis Mittwoch)

1. Tag: Nach Anreise, gut gestärkt vom Reiseproviant, Begrüßung und einer kleinen Mahlzeit geht es schon auf in den Wildpark Brudergrund. Nach dem Abendessen Trommelbau: aus Blumentöpfen, Butterbrotpapier und Tapetenkleister werden einfache, aber durchaus klingende Trommeln hergestellt. Es bietet sich an, in Gruppen zusammen zu arbeiten, Teams zu bilden, um sich gegenseitig zu helfen.

2. Tag: Nach dem Frühstück steht ein rhythmisches warm-up mit Schritten, Klatschen und Sprechen von Silben, körperliches Erleben der elementaren Begriffe Beat und Offbeat auf dem Programm, welches in ein mehrstimmiges vokal/bodypercussion-Arrangement überleitet. Weiterführung der erlernten Grundlagen mit Instrumenten aus der brasilianischen Straßen-Samba. (Agogo-Bells, Tamburims, Shaker, Surdos) Nach dem Mittagessen ist Natur angesagt: Material und Knotenkunde, Klettern und abseilen in den Bäumen. Nach der abendlichen Stärkung wartet schon der nächste Höhepunkt: Mal ohne Papier und Streichhölzer Feuer machen und eventuell schon mal die Trommeln ausprobieren.



Die Altstadt von Erbach lädt zum Entdecken ein.

3. Tag: Nach dem Frühstück wird musiziert mit den eigenen Trommeln. Was gibt es für Unterschiede, was für ein buntes Orchester ergibt sich aus der Verschiedenartigkeit der Trommeln und auch der anderen Instrumente? Erarbeiten musikalischer Parameter (laut-leise, schnell-langsam, weich-hart), spielerisches Erlernen musikalischer Formen (z.B. ABA) nach einer letzten Stärkung geht es dann auf die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, zusätzliches Mittagessen, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
 pro Person **100,00 €**

3-Tage-Programm In der Weihnachtsbäckerei

Nr. K-05-006/08
 vom 01.12. - 22.12.2007 und
 vom 01.12. - 22.12.2008

1. Tag: Anreise gegen 11.00 Uhr, Begrüßung und kleiner Imbiss. Um 14.00 Uhr geht es in die Weihnachtsbäckerei, wo kleine Weihnachtsmitbringsel (Karten und Weihnachtssterne) gebastelt werden. Nach dem Abendessen können dann noch Weihnachtslieder gesungen, oder Gesellschaftsspiele im Tagesraum selbst organisiert werden.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es in die Weihnachtsbäckerei. Dort wird der Teig für die Plätzchen geknetet um dann leckere Plätzchen daraus zu stechen, diese zu backen und zu verzieren, wobei der Fantasie hier keine Grenzen gesetzt werden. Nach einem kleinen Imbiss ist dann das Decken einer schönen Weihnachtstafel angesagt, wo gegen 14.30 Uhr die leckeren Plätzchen verzehrt werden – den Kakao dazu spendieren wir. So gegen 15.30 Uhr geht es dann auf zum Erlebnisweihnachtsmarkt in die märchenhafte Altstadt Michelstadt. In der Dämmerung wieder zurück in der Jugendherberge wartet schon ein leckeres warmes weihnachtliches Abendmenü.

3. Tag: Mit ein wenig weihnachtlicher Stimmung geht es nach dem Frühstück wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 22 Teilnehmer
 pro Person **54,90 €**

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Tischtennisplatten sorgen für sportliche Abwechslung.

5-Tage-Programm Streifzug durch ein ultimatives Sport-Aktivprogramm



Nr. K-05-007/08

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach der Begrüßung und Zimmereinteilung geht es schon los mit einer Stunde Steppaerobic, die den Körper erst einmal in Form bringt. Wer dann noch Lust auf Tischtennis hat, kann dies bei uns auf dem Gelände spielen, 2 Tischtennisplatten stehen euch zur Verfügung.

2. Tag: Dieser Tag steht ganz im Sinne von Abenteuer und Klettern. Ein Tagesausflug nach Würzburg in den Abenteuerwald ist angesagt. Mit gepackten Lunchpaketen geht am Vormittag los. Dies wird der reinste Gaudi von der Seilbahnabfahrt bis hin zum rasanten Tarzansprung. Wieder heil in der Jugendherberge angekommen, geht es eine Stunde auf die Insel der Entspannung und dann ist es schon wieder Zeit zum Abendessen.

3. Tag: Nach dem Frühstück geht es auf zum Kegeln. Nachdem alle Neun gefallen sind, ist es auch schon wieder Zeit zum Mittagessen. Am Nachmittag haben wir dann den Sportpark für 3 Stunden für euch reserviert. Es kann auf dem Kunstrasenplatz gekickt werden oder ihr werft auch auf dem Basketballplatz ein paar Körbe. Nach dem Abendessen wird dann ein Lagerfeuer entfacht, wo ihr euch eure Sporterlebnisse erzählen könnt.

4. Tag: Heute steht nach dem Frühstück noch ein Tagesausflug auf dem Programm. Es geht mit gepackten Lunchpaketen ins Felsenmeer. Über ein riesiges Meer von Steinen bis hoch zur römischen Säule wird sich gekämpft, um dort das Lunchpaket zu vertilgen. Dort ist dann auch noch ein wenig Zeit zum ausruhen oder auch zum rumtoben, bevor es zum Abstieg durch das Meer oder auch auf einen informativen Rundweg geht. Zum Abendessen wieder in der Jugendherberge angekommen, wird auch schon der Grill entfacht, um mit Steak, Würstchen, Brot und Salaten die ultimative Sportwoche ausklingen zu lassen.

5. Tag: Heute geht es nach dem Frühstück und dem Räumen der Zimmer mit einem Rucksack voller Sporterlebnisse nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
 Mitzubringen: Sportkleidung
Mindestens 24 Teilnehmer
 pro Person **165,00 €**

5-Tage-Programm Sagenhafter Odenwald - all included

Nr. K-05-008/08
 8 - 14 Jahre

1. Tag: Die An- und Rückfahrt wird durch ein Reiseunternehmen von uns organisiert und ist im Preis mit enthalten. Der Abfahrort und die Abfahrzeit sind mit uns abzusprechen. Ankunft in der Jugendherberge zum Mittagessen. Im Anschluss findet die Zimmerverteilung statt und es geht los in das Erbacher Schlossmuseum. Dort führen Rittersaal, Gewehrhammer sowie römische und griechische Zimmer weit zurück in eine glorreiche Vergangenheit. Bei einem prasselnden Lagerfeuer klingt der erste Tag in Erbach aus.

2. Tag: Heute steht ein Tagesausflug durch den sagenhaften Odenwald auf dem Programm. Nach dem Frühstück geht es mit Lunchpaketen auf Tour. Wir besuchen die mittelalterliche Burg Breuberg. Nach der Erkundung des Burggrabens gibt es eine geführte Burgbesichtigung und ein Fotosuchspiel. Diesen Tag werden wir mit einem feurigen Grillabend beenden.

3. Tag: Was hat ein Mammut mit Erbach zu tun? Die Antwort auf diese Frage lässt sich im deutschen Elfenbeinmuseum finden. Unter sachkundiger Führung lernt man die Geschichte der Erbacher Elfenbeinschnitzer kennen. Dann geht es auf zu einer spannenden Stadtrallye durch das historische Erbach, der Marktplatz ist ideal zum Verzehr der Lunchpakete! Um 13.30 Uhr wieder in der Jugendherberge - geht es auf zum Pony- und Pferdehof mit Streichelzoo. Kett-Cart-Halle und Spielplätze laden zum Toben für die Kinder (Altersempfehlung 8 - 10 Jahre) ein! Oder - bitte bei der Buchung mit angeben - in's Felsenmeer (Altersempfehlung 10 - 14 Jahre). Zum Abendessen seid ihr wieder in der Jugendherberge.

4. Tag: Die Nachbarstadt Michelstadt lädt heute ein. Die berühmten KOZIOL Kunststoff Werke laden zur Besichtigung ein. Dort hat jeder die Möglichkeit sich seine eigene Traumkugel zu gestalten. Auf dem Weg zum Schwimmbad lädt die Altstadt noch zum Bummeln ein und es findet sich bestimmt ein Plätzchen um die Lunchpakete zu genießen. Nach dem Austoben im Wasser geht es wieder zur Jugendherberge zum Abendessen. Am Abend wird dann bei einer heißen Disco abgetanzt.

5. Tag: Ein letztes Frühstück in Erbach, bevor es auf den Heimweg geht. Bis zum nächsten Mal im sagenhaften Odenwald.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer hin und zurück.
Mindestens 22 Teilnehmer



km	Pro Person bis 29	Pro Person bis 39	Pro Person bis 58
bis 50 km	169,00 €	165,00 €	159,00 €
bis 80 km	174,00 €	170,00 €	164,00 €
bis 120 km	182,00 €	178,00 €	173,00 €



Jugendherberge Eschwege
Herbergsleitung
Ilse und Konrad Werner
Fritz-Neuenroth-Weg 1
37269 Eschwege
Telefon 05651 60099
Telefax 05651 70916
eschwege@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/eschwege

Die Jugendherberge Eschwege in Hessen liegt mitten im Geschehen, nur etwa 300 m vom Stadtzentrum entfernt direkt am Rand des großen Freizeitgeländes der Stadt. Von hier sind es nur 10 Minuten bis zum Werratalsee.

Das Haus verfügt über:

- 176 Betten in 34 Zimmern
- Verschiedene Zimmer mit Dusche und WC
- 1 Speiseraum
- 10 variabel nutzbare Tagesräume
- Disco
- 2 Klaviere
- Basket- und Volleyball, Tischtennis
- Sportplätze, Minigolf, Tennisplätze, Turnhalle, Frei- und Hallenbad nahe beim Haus



Die „lachende Hexe“ backt Pizza.

3-Tage-Programm Märchenhafter Kreativ-Aufenthalt

Nr. K-06-001/08
2. bis 5. Klasse

- 1. Tag:** Anreise zum Mittagessen und zur Märchenwelt der Region. Nachmittags steht eine märchenhaftes Stadtspiel mit sagenhaften Preisen auf dem Programm. Abends wird mit der „lachenden Hexe“ Pizza gebacken.
- 2. Tag:** Nach dem Frühstück stehen verschiedene Kreativ-Möglichkeiten zur Auswahl: Figuren aus Zinn bemalen, Plätzchenbacken bei unserem Bäcker, 3-D-Bilder gestalten, Emaillieren, Kreatives aus CDs oder Folien-Seidenbilder malen. Der Tag klingt mit einem Märchenabend am Kamin aus.
- 3. Tag:** Heimreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **62,50 €**

In der Zeit vom 29.10. bis 14.12.2007 und vom 15.1. bis 14.3.2008 gibt es dieses Programm zum märchenhaften Sonderpreis von

pro Person **51,50 €**

Noch mehr Märchenhaftes gibt es bei der Buchung von Verlängerungstagen.

Tag I: Bei einer märchenhaften Wanderung auf den Berg „der teuflischen Wut“ sammelt die Klasse Material, mit dem sie nachmittags einen eigenen Märchenwald schafft. Abends ist Disco-Time.

Vollpension und Programm

pro Person **29,50 €**

Tag II: In der Heimat des „standhaften Zinnsoldaten“ sind die märchenhaften Dioramen mit Szenen aus der Geschichte der Stadt Eschwege ausgestellt. Abends kommt die Märchenerzählerin mit alten und neuen Geschichten.

Vollpension und Programm

pro Person **29,50 €**

Tag III: Mit dem Bus geht es ins Brüder-Grimm-Museum nach Kassel und zur Stipvisite in die Stadt des Dr. Eisenbart, Hann. Münden.

Vollpension und Programm

pro Person **46,95 €**

5-Tage-Programm Das Rund-um-Sorglospaket – All included „Highlight“

Nr. K-06-002/08
5. - 7. Klasse

Damit der Lehrer sich um nichts kümmern muss, holen wir die Schüler mit dem von uns gecharterten Reisebus am vereinbarten Treffpunkt ab und bringen sie wieder nach Hause. Wir zeigen ihnen die „Highlights“ des Hauses, der Stadt und der Gegend. Außerdem bekommen die Teilnehmer von uns: Getränke tagsüber, eine Taschenlampe für die Nachtwanderung, eine DJH-Trinkflasche und – damit die Kinder nach Hause schreiben können – eine Ansichtskarte mit Porto.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu vielen Highlights. Nachmittags ist eine altersgemäße Stadtführung geplant. Den Abend verbringt die Klasse bei einem „ausgezeichneten“ Spieleabend.

2. Tag: Von oben sieht alles anders aus. Auf Schusters Rappen geht es vormittags mit fachkundiger Begleitung auf den Leuchtberg, der durch „Teufels Wut“ entstanden sein soll. Nachmittags berichten im Eschweger Zinnfigurenkabinett rund 12.000 Einzelfiguren und 200 Dioramen von Begebenheiten der Eschweger- und Weltgeschichte. Jeder kann sich später seine eigene Zinnfigur bemalen. Abends backt die „lachende Hexe“ Pizza.

3. Tag: Volles Tagesprogramm mit einer Fahrt zur sagenhaften Wartburg und in die zauberhafte „Marienglashöhle“. Abends wird die Klasse zu einer Nachtwanderung abgeholt.

4. Tag: Bei einem Stadtspiel kann vormittags das Wissen über die Gegend bewiesen werden (es gibt natürlich auch Preise). Nachmittags Bustransfer zum Grenzmuseum „Schiffergrund“, wo man viel über die Teilung Deutschlands und die Wiedervereinigung erfährt. Abends ist Disco-Time.

5. Tag: „All included“ bringt der Bus die Klasse nach dem Frühstück wieder zurück zum Ausgangspunkt der Reise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Der Preis ist abhängig von der Teilnehmerzahl und der Entfernung.

Nachstehend ein Beispiel:

Mindestens 22 Teilnehmer



km Einfache Strecke	Pro Person bis 30	Pro Person bis 40	Pro Person bis 50
bis 50 km	179,50 €	164,50 €	159,50 €
bis 125 km	197,50 €	176,90 €	169,50 €

5-Tage-Programm Das Rund-um- Sorglospaket – All included – „Natur hautnah“

Nr. K-06-003/08
4. - 6. Klasse

Sie möchten sich bei Ihrer Klassenfahrt intensiv um Ihre Schüler kümmern - ohne die ganzen organisatorischen Dinge? Wir nehmen Ihnen die Organisation ab. Der von uns gecharterte Reisebus holt Sie am vereinbarten Treffpunkt ab und bringt Sie wieder zurück. Außerdem bekommen die Teilnehmer von uns: Getränke tagsüber, eine Taschenlampe für die Nachtwanderung, eine DJH-Trinkflasche und - damit die Kinder nach Hause schreiben können - eine Ansichtskarte mit Porto.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu viel Natur. Nachmittags wird die Klasse zu einer „grünen“ Stadtführung abgeholt. Abends ist ein „ausgezeichneter“ Spieleabend vorgesehen.

2. Tag: Bei einem verzwickten Stadtspiel erkundet die Klasse vormittags die Stadt und wird dafür mit Preisen belohnt. Nachmittags auf nach Germerode in den im Wald gelegenen Tierpark - Tiere beobachten, im Waldwichelhaus viel über die heimische Flora und Fauna entdecken und auf einem großen Spielplatz toben. Mit einer Nachtwanderung endet der Tag.

3. Tag: Auf Schusters Rappen geht es vormittags mit fachkundiger Begleitung auf den Leuchtberg, der durch „Teufels Wut“ entstanden sein soll. Dabei wird Material gesammelt, um einen eigenen „Märchenwald“ entstehen zu lassen. Abends ist Disco-Time.

4. Tag: Tierisch geht es bei den „wilden Tieren“ des Bärenparks in Worbis zu, wo es auch Wölfe gibt. Durch ein Maschendrahtzaunsystem hat der Besucher einen Einblick in das 40.000 qm große naturbelassene Freigehege, in dem die Tiere artgerecht gehalten werden. Abends backt die „lachende Hexe“ Pizza.

5. Tag: „All included“ bringt der Bus die Klasse nach dem Frühstück wieder zurück zum Ausgangspunkt der Reise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Der Preis ist abhängig von der Teilnehmerzahl und der Entfernung.

Nachstehend ein Beispiel:

Mindestens 22 Teilnehmer



km Einfache Strecke	Pro Person bis 30	Pro Person bis 40	Pro Person bis 50
bis 50 km	163,50 €	150,50 €	146,00 €
bis 125 km	183,50 €	163,00 €	156,00 €



„Grüne“ Stadtführung durch Eschwege.

5-Tage-Programm Wie es euch gefällt

Nr. K-06-004/08
Alle Klassenstufen

Gemäß dem klugen Wort „Eines schickt sich nicht für alle“ des bekannten Dichters – wie hieß er doch gleich? – stehen bei diesem Programm zu den meisten Modulen mehrere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Es ist auch möglich, die Programmpunkte an anderen als den hier angegebenen Tagen auszuführen.

1. Tag: Anreise „wie es euch gefällt“ zum Mittagessen. Nachmittags herrscht die Wahl zwischen verschiedenen Themen als Motiv zur Stadtführung. Aus welcher märchenhaften oder historischen Perspektive soll Eschwege erkundet werden? Nachts geht's auf den Spuren der sagenumwobenen „teuflischen Wut“ auf den Leuchtberg.

2. Tag: Vormittags besteht die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen spannenden oder spaßigen Stadtspielen. Nachmittags Besichti-

gungsfahrt ins Grenzmuseum, ins Bergwerk „Grube Gustav“ oder in den Tierpark Germerode. Abends Grillen oder Pizzabacken mit der „lachenden Hexe“.

3. Tag: Unter dem Motto „Muss i denn zum Städtele hinaus...“ ist heute eine Tagesfahrt geplant. Wohin? Nach Kassel oder Eisenach oder Göttingen ... ? Das Abendprogramm richtet sich nach dem Dichterwort: „Was ihr wollt“.

4. Tag: Kreativ geht's durch den Vormittag, Emaillieren, ein Besuch des Zinnfigurenkabinetts oder schöne Dinge aus CD's zaubern. Nachmittags Wanderung zu einem individuell ausgewählten Ziel. Am Abschiedsabend Disco oder Märchenabend am Kamin.

5. Tag: Nach dem Frühstück - „ob es euch gefällt“ - geht's zurück nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **149,50 €**



Frankfurt die Metropole am Main



Jugendherberge Frankfurt
Herbergsleitung
Rudolf Kraus und Thomas Hebel
Deutschherrnufer 12
60594 Frankfurt/Main
Telefon 069 6100150
Telefax 069 61001599
E-Mail: jugendherberge_frankfurt@t-online.de
www.jugendherberge-frankfurt.de

Die Jugendherberge liegt zentral am Main (Südseite) mit Blick auf die Skyline. Die City und fast alle Sehenswürdigkeiten von Goethehaus bis Maintower sind bequem zu Fuß zu erreichen.

Das Haus verfügt über:

- 434 Betten in 122 Zimmern
- 10 Zimmer sind behindertengerecht ausgestattet
- 3 Speisesäle
- 11 verschieden große Tagungsräume



Modern und gemütlich – die neue Cafeteria.

3-, 4- oder 5-Tage-Programm

Kultur, Kommerz und Wolkenkratzer

Nr. K-82-001/08
6. - 13. Klasse



Erleben Sie die ganze Bandbreite der attraktivsten Sehenswürdigkeiten der Mainmetropole:

1. Tag - Nachmittag: Erkundung des historischen und modernen Frankfurts mit einer spannenden Stadtführung. Im Anschluß Fahrt in 200 Meter Höhe auf die Aussichtsplattform des Maintowers.

2. Tag - Vormittag: Besuch und Vortrag in der Börse oder alternativ in der Europäischen Zentralbank. Nachmittag: Erlebnis-Tour über den Frankfurter Flughafen.

3. Tag - Vormittag: Führung im Museum für Moderne Kunst, das nicht nur durch seine Pop-Art-Werke besticht, sondern auch durch seine außergewöhnliche Architektur. Nachmittag: Führung im Elternhaus des berühmtesten Sohnes der Stadt, Johann-Wolfgang von Goethe.

4. Tag - Vormittag: Besuch des Senckenbergmuseums, des größten Naturkundemuseums in Deutschland mit lebensgroßen Dinosauriern. Nachmittag: steht zur freien Verfügung. Abend: Spaß auf der Bowlingbahn.

3., 4., oder 5. Tag - Abreise nach dem Frühstück

Leistungen: Unterkunft (4-Bettzimmer), Halbpension, Bettwäsche sowie die Kosten der beschriebenen Programmleistungen.

3-Tage-Aufenthalt pro Person **68,00 €**

4-Tage-Aufenthalt pro Person **96,00 €**

5-Tage-Aufenthalt pro Person **127,00 €**

Weitere kombinierbare Programme können angefordert werden.

Baustein-Programme

Mit den folgenden Programmbausteinen können individuelle Programme zusammengestellt werden.



Stadterkundung

Stadtführung, Stadtrallye, Schiffsausflug.

Kultur/Museen

Führungen: Deutsches Filmmuseum, Kommunikationsmuseum, Architekturmuseum, Schauspielhaus, Dialogmuseum: Blinde Menschen führen Sie durch eine Ausstellung in völlig abgedunkelten Räumen, Jüdisches Museum, Anne-Frank-Begegnungsstätte, Städel, Kunsthalle Schirn, Salburg/Limes.

pro Person ab **3,00 €**

Finanz- und Verkehrsmetropole

Führungen/Vorträge: Deutsche Bundesbank, Deutsche Bank, EZB, Börse, (kostenfrei), Opelwerke, Flughafen, Commerzbankarena.

pro Person ab **3,00 €**

Medien

Führungen/Vorträge/Projekte: Hessischer Rundfunk, ZDF, FAZ, FR, Offener Kanal. (Kostenfrei)

Freizeit

Klettern, Drachenbootfahren, Hochseilgarten

pro Person ab **11,00 €**

Kulturelle und sportliche Events

Theaterbesuch

pro Person ab **6,00 €**

Eishockey, Basketballspiele.

pro Person ab **8,00 €**

Wichtige Hinweise:

Die Preise gelten für eine Teilnehmerzahl von 20 Personen. Bei einer geringeren Teilnehmerzahl kann sich der Preis erhöhen. Die Fahrtkosten zu den Programmbausteinen sind nicht im Preis enthalten. Sämtliche Bausteine können als Einzelbausteine gebucht werden.



5-Tage-Programm Stadt, Land, Fluss

Nr. K-07-001/08
4. - 8. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Erlebniswelt Jugendherberge. Nachmittags steht eine Erkundung der Umgebung an oder ein Ausflug in die schöne Stadt Fulda.

2. Tag: Interessante und altersgerechte Stadtführung mit historischen Sehenswürdigkeiten Fuldas: Dom, Stadtschloss mit den faszinierenden Spiegelsälen und die zauberhafte Altstadt bieten so manche attraktive Überraschung. Der Nachmittag ist frei zur individuellen Verfügung (Beispiel: Besuch des Schlossparks, Minigolf im Schlosspark oder Kloster Frauenberg).

3. Tag: Ganztagesfahrt in die Rhön mit Besuch des Freilandmuseums in Fladungen mit museumspädagogischer Führung. Auf Wunsch Weiterfahrt zum „Schwarze Moor“. Anschließend geht's mit dem Bus zur Wasserkuppe – dem Berg der Flieger. Hier ist bei schönem Wetter für jeden Teilnehmer eine Fahrt auf der Sommerrodelbahn vorgemerkt. Bei Interesse ist der Besuch im Segelflugmuseum möglich sowie die Besichtigung der Fuldaquelle und des Fliegerdenkmals (Kosten im Preis nicht enthalten). Abends – wenn gewünscht – Grillabend mit allem, was dazugehört.

4. Tag: Wanderung zum Schloss Fasanerie mit Führung. Das schöne Barockschloss vermittelt im Zusammenspiel von Parkanlagen, Architektur und Sammlungen höfischer Wohnkultur den Eindruck einer fürstlichen Sommerresidenz. Weiterfahrt mit dem Bus in die Rhön-Therme. Abends Unterhaltung pur bei einem Besuch im Kinocenter.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es, fit wie ein Turnschuh, ab nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **149,00 €**

zuzüglich Führung „Rotes Moor“ und Eintritt ins Segelflugmuseum

Bei Anreise mit der Bahn: Auf Wunsch organisieren wir gerne einen Transfer zur Jugendherberge (die einfache Fahrt kostet bis 30 Personen 49,00 €).

5-Tage-Programm Kultur, Natur und Fun

Nr. K-07-002/08
5. - 10. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Am Nachmittag geht es zu einer altergerechten und interessanten Stadtführung mit historischen Sehenswürdigkeiten Fuldas: Dom, Stadtschloss mit den faszinierenden Spiegelsälen und die zauberhafte Altstadt bieten so manche attraktive Überraschung.

2. Tag: Mit dem Bus geht es zum Roten Moor in der Hohen Rhön. Ab hier wandern die Schüler hinauf zur Wasserkuppe, dem Berg der Segelflieger, mit einer Rast an der Fuldaquelle. Dort angekommen geht zu einer rasanten Abfahrt auf die Sommerrodelbahn. Bei Interesse besteht die Möglichkeit zum Besuch des Segelflugmuseums (Eintritt nicht im Preis enthalten) bzw. die Besichtigung des Fliegerdenkmals. Am späten Nachmittag geht es mit dem Bus zurück in die Jugendherberge.

3. Tag: Ganztagesfahrt nach Point Alpha zum dortigen innerdeutschen Grenzmuseum. Hier erfahren die Schüler an authentischer Stelle Wissenswertes über die Zweiteilung Deutschlands und wie die grenznahen Bewohner mit der Teilung lebten. Im Erlebnisbergwerk Merkers geht es dann 500 bis 800 Meter tief in den Berg ein. Eine Führung „untertage“ vermittelt die Entstehung, den Abbau und die weitere Nutzung des europaweit einzigartigen Geotops.

4. Tag: Nach dem Frühstück geht es zum weltbekannten Blockflötenbauer „Mollenhauer“. Für alle, die richtig viel über Blockflöten und den Blockflötenbau erfahren möchten, gibt es eine Führung durch das Museum, die Produktion und die Klangwelt. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung (Bsp.: Besuch des Schlossparks, Minigolf, Kloster Frauenberg, oder ein Bummel durch die Stadt Fulda). Zurück in der Jugendherberge erwartet die Klasse bei schönem Wetter ein reichhaltiges Grillbüfett.

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es „Alle 7 Sachen packen“.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **165,00 €**

Bei Anreise mit der Bahn: Auf Wunsch organisieren wir gerne einen Transfer zur Jugendherberge (die einfache Fahrt kostet bis 30 Personen 49,00 €).



Das 5 Meter hohe begehbare Herz in der Kinder-Akademie.



**Neu und modern
ab 01.07.2008!**



Jugendherberge Fulda
Herbergleitung
Dirk Voortmann
Schirrmannstr. 31
36041 Fulda
Telefon 0661 73389
Telefax 0661 74811
E-Mail: fulda@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/fulda

Die Jugendherberge liegt zwei Kilometer vom Stadtzentrum, im Stadtteil Neuenberg, beim Sportstadion „Am Pröbel“.

Das Haus verfügt über

- 170 Betten in 4-Bettzimmern, alle mit Dusche/WC ausgestattet
- 1 Speiseraum
- 7 Tagesräume
- Klavier
- Großes Freizeit- und Spielgelände für Ball-sportarten von Tischtennis bis Fußball

* Die Zertifizierung „Für Familien besonders geeignet“ durch den DJH-Hauptverband erfolgt erst nach Abschluss der Modernisierungs- und Erweiterungsarbeiten in 2008

5-Tage-Programm „Himmelsstürmer“ und „Blutkörperchen“

Nr. K-07-003/08
2. - 6. Klasse

Die An- und Rückfahrt durch ein Reiseunternehmen wird von der Jugendherberge organisiert und ist im Preis enthalten.

1. Tag: „Himmelsstürmer“ Anreise zum Mittagessen. Nachmittags findet eine spannende Stadtrallye statt.

2. Tag: Mit einem live moderierten 3D-Ausblick im Planetarium öffnet sich das Universum den staunenden Blicken. Anschließend Besichtigung des Vonderau Museums mit einer Ausstellung zur Kulturgeschichte der Stadt Fulda und Naturkunde der Region mit Museumsrallye.

3. Tag: In der Kinder-Akademie mit Ausstellung erleben die Schüler Anatomie zum Anfassen bei einer Wanderung durch ein begehbare, 5 Meter hohes Herz. Das ständige Schlagen unseres Herzens beschäftigt nicht nur die Medizin, sondern auch Kunst und Kultur. Danach geht es mit dem Bus ins kühle, erholsame Nass der Rhön-Therme.

4. Tag: Viel zu lernen gibt es auch bei einem interessant-unterhaltsamen Workshop im Umweltzentrum (Thema nach Wahl). Nachmittags heißt es an der Jugendherberge spielen und Spaß haben zum Beispiel mit einem Tischtennisturnier. Anschließend abendliches Abschlussfest nach eigener Idee.

5. Tag: Nach dem Frühstück endet das Training der grauen Zellen mit der Abreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination Bustransfer hin und zurück.



Mindestens 20 Teilnehmer

km Einfache Strecke	Pro Person bis 30	Pro Person bis 40	Pro Person bis 50
bis 60 km	154,00 €	149,00 €	147,00 €
bis 100 km	164,00 €	156,00 €	152,00 €
bis 120 km	169,00 €	159,00 €	155,00 €
bis 160 km	174,00 €	166,00 €	160,00 €



Spiel und Spaß auf dem Gelände der Jugendherberge.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

5-Tage-Programm Mit Blaulicht durch die Milchstraße



Nr. K-07-004/08
2. - 6. Klasse

erwartet die Klasse bei schönem Wetter ein reichhaltiges Grillbüfett.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es auf die galaktische Heimreise

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **126,00 €**

Bei Anreise mit der Bahn: Auf Wunsch organisieren wir gerne einen Transfer zur Jugendherberge (die einfache Fahrt kostet bis 30 Personen 49,00 €).

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und hinein in die Erlebniswelt Jugendherberge. Am Nachmittag besteht die Möglichkeit zum Besuch der Stadt Fulda oder ein Ausflug auf den Abenteuerspielplatz in der Nähe der Jugendherberge, in den Fulda Auen im ehemaligen Landesgartenschau Gelände.

2. Tag: Der Tag beginnt nach dem Frühstück mit einer spannenden Stadtrallye durch die Barockstadt Fulda. Danach geht es in das Deutsche Feuerwehrmuseum. Bei einer Führung erfährt die Klasse viel Interessantes rund um Fahrzeuge und technische Geräte aus über 100 Jahren Feuerwehr. Im Anschluss können sich die Schüler bei verschiedenen Aktivitäten auf unserem großen Außengelände so richtig austoben.

3. Tag: Mit einem live moderierten 3D-Ausblick im Planetarium öffnet sich das Universum den staunenden Blicken. Anschließend Besichtigung des Vonderau Museums mit einer Ausstellung zur Kulturgeschichte der Stadt Fulda und Naturkunde der Region mit Museumsrallye.

4. Tag: Nach dem Frühstück geht es zum weltbekannten Blockflötenbauer „Mollenhauer“. Für alle, die richtig viel über Blockflöten und den Blockflötenbau erfahren möchten gibt es eine Führung durch das Museum und die Produktion.

Der Nachmittag steht zur freien Verfügung (Bsp.: Besuch des Schlossparks, Minigolf, Kloster Frauenberg, oder ein Bummel durch die Stadt Fulda). Zurück in der Jugendherberge



Selbstbedienung am abwechslungsreichen Büfett.



3-Tage-Programm

Und die Kuh macht „muh“ – Natur pur!

Nr. K-09-001/08
ab 3. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen (bis spätestens 11.00 Uhr) und zu Natur pur. Nachmittags kann man den Wald einmal richtig erleben. Unter Leitung eines Biologen wird das Ökosystem Wald erläutert und so spielerisch die Lebensgemeinschaft Natur kennen gelernt. Abends findet die „Gersfeld wir kommen“-Rallye statt! Der Tag endet mit der Siegerehrung, einem gemütlichen Lagerfeuer und Stockbrot unter freiem Himmel.

2. Tag: Vormittags bringt der Bus die Schüler auf den Bauernhof. Frau Goldbach, die Bäuerin des idyllisch gelegenen Bauernhofes „Feuerloch“, empfängt ihre Gäste mit viel Informationen zur Biolandwirtschaft und beantwortet unter anderem die Frage: Was treibt die Kuh mit dem Computer? Die Kinder dürfen in der Backstube richtig mit anpacken beim Backen von Bauernbrot, Kuchen und Pizza. Während alles im alten Holzofen backt, kann man bei einer Hofführung oder -rallye die Hasen, Katzen und die moderne Kuhhaltung hautnah erleben. Zum Schluss werden die Backkunstwerke auch gleich probiert. Abends – auf Wunsch – Grillen im Freien.

3. Tag: Nach dem Frühstück steht ein Besuch im Wildpark Gersfeld an. In den Gehegen leben die Tiere fast wie in freier Wildbahn. Hier entdeckt man Rot-, Dam- und Rehwild, Steinböcke und Gämsen. Ganz aus der Nähe können auch Waschbären, Kaninchen, Fasane und Pfaue beobachtet werden. Anschließend Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-100 Teilnehmer

pro Person **79,50 €**

3-Tage-Programm

Maskenball und Bauernhof

Nr. K-09-002/08
ab 1. Klasse

1. Tag: Nach der Anreise zum Mittagessen steht ein Besuch im Wildpark Gersfeld steht an! In den Gehegen leben die Tiere fast wie in freier Wildbahn. Hier entdeckt man Rot-, Dam- und Rehwild, Steinböcke und Gämsen. Ganz aus der Nähe können auch Waschbären, Kaninchen, Fasane und Pfaue beobachtet werden. Anschließend startet eine große Masken-Bastelaktion. Aus Gips entstehen unter Anleitung Masken vom eigenen Gesicht. Dabei muss jeder jedem helfen – eine Menge Spaß und Action sind also inklusive!

2. Tag: Nach dem Frühstück ab mit dem Bus zum nächsten Abenteuer. Frau Goldbach, die Bäuerin des idyllisch gelegenen Bauernhofes „Feuerloch“, empfängt ihre Gäste mit viel Informationen zur Biolandwirtschaft. Die Kinder dürfen in der Backstube richtig mit anpacken beim Backen von Bauernbrot, Kuchen und Pizza. Während alles im alten Holzofen backt, kann man bei einer Hofführung oder -rallye die Hof-tiere und die moderne Kuhhaltung hautnah erleben. Zum Schluss werden die Backkunstwerke auch gleich probiert. In der Jugendherberge sind die Gipsmasken wieder an der Reihe. Mit viel Fantasie kann jeder „das eigene Gesicht“ mit Farbe und Pinsel bunt gestalten. Abends findet dann das große Finale statt! Mit der hauseigenen Discoanlage startet der kunterbunte Maskenball bis in die späten Abendstunden.

3. Tag: Nach dem Frühstück heißt es runter mit den Masken und Abreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

20-100 Teilnehmer

pro Person **79,50 €**

November-März statt 79,50 €

nur pro Person **59,50 €**

5-Tage-Programm

Sport & Spaß in der Jugendherberge Gersfeld

Nr. K-09-003/08
ab 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer sportlichen Woche, die nachmittags mit Schwimmen beginnt – je nach Wetter im Freier- oder Hallenbad.

2. Tag: Die Kids brauchen ordentlich Energie, denn auf einer Mountainbike-Tagestour steht ein sportintensiver Tag bevor. Mountainbikes werden, ebenso wie Helme und Brillen, von der Jugendherberge gestellt. Eine ausgebildete Begleitperson übernimmt die Führung der Klas-



Jugendherberge Gersfeld
Herbergsleitung Andreas Lang
Jahnstraße 6

36129 Gersfeld/Rhön

Telefon 06654 340

Telefax 06654 7788

E-Mail: gersfeld@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/gersfeld

Die Jugendherberge liegt 0,5 Kilometer vom Stadtzentrum im Sport- und Freizeitzentrum der Stadt Gersfeld direkt am Waldrand.

Das Haus verfügt über

- 107 Betten in 33 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 3 Tagesräume
- Spiel- und Freizeitgelände, Tischtennis
- Grill- und Feuerstelle

se durch die Rhön. Um dem Muskelkater vorzubeugen, wird abends in einem der Gersfelder Kneippbecken „gekneippt“.

3. Tag: Heute wird es etwas ruhiger angegangen bei einer Wanderung durch die Kaskaden-schlucht und das „Rote Moor“ bis hin zur Waserkuppe. Auf dem höchsten Berg Hessens angekommen, beginnt nun das Wettrennen auf der Sommerrodelbahn. „Schnell bewegen ohne Kraftanstrengung“ ist hier die Devise! Abends klingt der Tag gemütlich am Lagerfeuer mit Stockbrot aus.

4. Tag: Weiter geht es ganz im Zeichen des Sports mit einem Outdoor-Wettbewerb. Der Bus bringt die Klasse nach Poppenhausen ins „Kletter- und Erlebniszentrum“. Gesucht wird das Team, das die Abenteuer am souveränsten meistert. Ein kleiner Wettkampf an der Kletterwand schweißt die Mannschaften zusammen. Anschließend suchen die Teams ihre Route (ca. 5 Kilometer) mit Wegskizze und Wanderzeichen. Unterwegs begegnen ihnen Abenteuer der besonderen Art: Schatzsuche, Bogenschießen und Abseilen über eine Felswand. Abends wird noch einmal richtig viel Elan benötigt beim Abtanzen in der Disco.



Kletterparadies Rhön.

5. Tag: Geschafft und zufrieden geht es nach dem Frühstück wieder ab nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **159,00 €**

5-Tage-Programm Natur pur!

Nr. K-09-004/08
ab 5. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Erlebniswelt Jugendherberge. Nachmittags heißt es ab zu einer informativen Stadtrallye durch Gersfeld. Abends wird es dann romantisch am Lagerfeuer mit Stockbrot.

2. Tag: Mit frischer Energie geht es entlang der Fulda zur Quelle und dann bis auf die Wasserkuppe. Hier kann man Segel- und Gleitschirm-Flieger bewundern, aber auch selbst aktiv werden bei einer rasanten Fahrt mit der Sommerodelbahn. Abends wird gegrillt.

3. Tag: Vormittags steht ein Besuch im nahen Wildpark an, wo man heimische Tiere aus der Nähe beobachten und die zutraulichen Ziegen im Streichelzoo mit Streichleinheiten verwöhnen kann. Nachmittags darf getobt und gespielt werden auf dem Bolzplatz oder mit einem Spielespiel nachmittag oder oder oder ...

4. Tag: Heute geht's durch die Kaskadenschlucht ins „Rote Moor“, wo auf einem Grillplatz Picknick gemacht wird. Anschließend wird das Moor über den Bolenweg vorsichtig erkundet. Viele interessierte Angaben zum Moor liefern die informativen Schautafeln. Abends liefert die Disco mit Lichteffekten und Nebelmaschine ein ordentliches Party-Feeling.

5. Tag: Rundum zufrieden heißt es nach dem Frühstück Koffer packen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **97,50 €**



Der Wildpark Gersfeld ist ein besonderes Erlebnis.

5-Tage-Programm

Auf dem Abenteuerspielplatz der Natur

Nr. K-09-005/08
ab 3. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen bis 11.00 Uhr. Nachmittags geht es – Achtung! Fertig! Los! – zum kniffligen Denkhürdenlauf einer Haus- und Stadtrallye. Abends gesellige Runde am Lagerfeuer.

2. Tag: Nach dem Motto: „Ich fühle was, was du nicht siehst“ wird vormittags die Natur mit allen fünf Sinnen erforscht. Nachmittags führt ein Biologe auf einem spannenden Spielparcours mitten hinein in das „baumdurchwachsende“ Ökosystem des Waldes. Spieleabend in der Jugendherberge.

3. Tag: Auf mutiger Unterwasserjagd mit dem feinmaschigen Küchensieb wird die unbekannte Welt eines heimischen Baches erforscht. Dabei gibt es viele Lebewesen zu entdecken, die unter Schlamm, Sand und Steinen verborgen sind. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Wildromantisch endet der Tag mit einer abenteuerlichen Nachtwanderung.

4. Tag: Ein Besuch zweier Bauernhöfe macht auch dem letzten Großstadtkiddy klar, dass die Milch nicht aus dem Supermarkt kommt und die lila Milka-Kuh nur eine Fiktion ist. Den Frühstückscerealien auf der Spur, lernt die Klasse auf dem Bio-Hof die Getreidearten kennen und hilft dem Bäckermeister beim duftig-knusprigen Brotbacken. Mit dem Bus zurück in die Jugendherberge. Abends – auf Wunsch – Grillen.

5. Tag: Nach dem Frühstück verlässt die Klasse den Abenteuerspielplatz Richtung Heimat.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

20-100 Teilnehmer

pro Person **134,00 €**

Bitte Gummistiefel mitbringen!



Stockbrot backen am Lagerfeuer.

5-Tage-Programm Strampelsaft und heiße Bremsbeläge

Nr. K-09-006/08

ab 6. Klasse

Von März bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Erlebniswelt Jugendherberge. Nachmittags können bei einem Besuch im Hochwildschutzpark rund 150 heimische Wildtiere beobachtet werden. Danach Bummel durch das romantische Städtchen Gersfeld.

2. Tag: Abenteuerlust und festes Schuhwerk samt Regenjacke sind angesagt. Eine zwölf Kilometer weite Trekking-Tour, entlang des imposanten Wasserlaufs der Kaskadenschlucht, durch das Naturschutzgebiet „Rotes Moor“ hinauf zur Fuldaquelle führt auf die Wasserkuppe, den höchsten Berg Hessens. Hier oben am Flugsportzentrum fliegen einem die Paraglider und Segelflieger nur so um die Ohren. Unbedingt das Fliegerdenkmal und das Flugzeugmuseum anschauen sowie die Sommerodelbahn und/oder die Rhön-Bobbahn ausprobieren. Mit dem Bus zurück zur Jugendherberge. Abends Lagerfeuer mit Stockbrot.

3. Tag: Vormittags Freizeit ohne Programm. Nachmittags geht's auf einen ausgeklügelt spaßigen Spielparcours der großen Jugendherbergs-Olympiade. Nach dem lustigen Wettstreit um die schnellste Lösung der 50 Aufgaben wissen die Schüler garantiert mehr über Gersfeld, als so mancher Bewohner. Discoabend in der Jugendherberge.

4. Tag: Abenteuer pur bei der Mountainbike-Erlebnistour in der schmalen Spur eines berg-rad-bewanderten Profis durch die faszinierende Hügellandschaft der Rhön. (Schwierigkeitsgrad der Tour wird vorher abgesprochen.) Abends Radlerabschiedsfest.

5. Tag: Hoffentlich ohne Muskelkater heißt es nach dem Frühstück Abschied nehmen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

20-100 Teilnehmer

pro Person **141,00 €**

3-Tage-Programm Mathematik zum Anfassen

Nr. K-10-001/08
5. - 13. Klasse

1. Tag: Nach der Anreise zum Mittagessen dreht sich alles um Zahlen bei einer spannenden Kennenlern-Rallye durch die Stadt unter dem Motto „Berechnetes Gießen“. Dabei wird erkundet, was mit Mathematik zu tun hat, zum Beispiel Messen, Winkel schätzen, Denksportaufgaben etc.

2. Tag: Mathe zum Anfassen im Mathematikmuseum. In diesem „Museum“ wird weder der Weg über die mathematische Sprache – die ja für die meisten Menschen ein Horror ist – noch der Weg über Computersimulationen gewählt. Vielmehr werden den Besuchern interaktive Exponate zur Verfügung gestellt. Das bedeutet ein direktes und unmittelbares Erlebnis mathematischer Phänomene. Mehr zum Museum kann man unter www.mathematikum.de erfahren. Abends startet ein Spieleabend mit Kombinationsspielen – und da ein leerer Bauch nicht gern studiert, gibt's dazu noch ein paar Naschereien.

3. Tag: Nach dem Frühstück reist die Klasse ab, denn die Köpfe schwirren vor lauter Mathe.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **69,69 €**



Mathe zum Anfassen.

5-Tage-Programm Gießen kreuz und quer – oben und unten

Nr. K-10-002/08
5. - 13. Klasse

1. Tag: Nach der Anreise zum Mittagessen dreht sich alles um Zahlen bei einer spannenden Kennenlern-Rallye durch die Stadt unter dem Motto „Berechnetes Gießen“. Dabei wird erkundet, was mit Mathematik zu tun hat, zum Beispiel Messen, Winkel schätzen, Denksportaufgaben etc.

2. Tag: Der Vormittag steht zur freien Verfügung. Nachmittags startet die Klasse zu einer interessanten Stadtführung unter dem Motto „Kreuz und quer durch Gießen“.

3. Tag: Mathe zum Anfassen im Mathematikmuseum. In diesem „Museum“ wird weder der Weg über die mathematische Sprache – die ja für die meisten Menschen ein Horror ist – noch der Weg über Computersimulationen gewählt. Vielmehr werden den Besuchern interaktive Exponate zur Verfügung gestellt. Das bedeutet ein direktes und unmittelbares Erlebnis mathematischer Phänomene. Mehr zum Museum kann man unter www.mathematikum.de erfahren. Nachmittags ist Freizeit angesagt.

4. Tag: Große Besichtigungstour. Ehemalige Bergleute führen die Klasse durch das Besucherbergwerk „Grube Fortuna“. Der Besucher erlebt eine einzigartige Reise mit dem Förderkorb hin-ab in den Stollen und weiter über die stillgelegten Strecken mit der Grubenbahn. In den Abbauräumen erfährt man, unter welchen Bedingungen die Bergleute ihre harte Arbeit verrichten mussten. Nach dem Picknick auf dem großen Gelände der Grube Rückfahrt zur Jugendherberge.

5. Tag: Nach vollem Programm heißt es bis zum nächsten Mal „Gießen auf und davon“ mit der Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **143,00 €**

Aus organisatorischen Gründen kann es notwendig sein, die Reihenfolge der Programm-Module zu verändern. Der Umfang der gesamten Leistungen bleibt erhalten.

5-Tage-Programm Vor der Glotze - hinter der Glotze

Nr. K-10-003/08
5. - 7. Klasse



Pantoffeln aus, Chips auf den Tisch, Glotze an und sich berieseln lassen? Schön und gut, aber nicht in dieser Woche. Wir suchen Ideen, ordnen den Stoff, schreiben ein Drehbuch, richten die Sets ein und drehen unseren eigenen Film. Da aller Anfang schwer ist, beginnen wir mit der Tricktechnik oder wir versetzen unsere Stars mit der Blue-Screen-Methode an die aufregendsten Drehorte der Welt. Wenn wir nach dem intensiven Dreh im MOK (Medienzentrum Offener Kanal Gießen) fertig sind, betrachten wir gemeinsam das Ergebnis: Pantoffeln aus, Chips auf den Tisch und sich berieseln lassen.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Jugendherberge Gießen
Herbergsleitung **Ulrike Strauß**
Richard-Schirrmann-Weg 53
35398 Gießen
Telefon 0641 65879
Telefax 0641 9605502
E-Mail: giessen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/giessen

Reservierungen bitte über die
Jugendherberge Wetzlar:
Telefon 06441 71068

Die Jugendherberge liegt auf der Hardtterrasse in einem parkähnlichen Gelände am Westrand der Stadt in Richtung Heuchelheim.

Das Haus verfügt über

- 88 Betten in 19 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 1 Kaminzimmer als Tagesraum
- Spielraum, Billard, Kicker
- Großes Freizeitgelände mit Spielwiese, Bolzplatz auf Gras, Tischtennis, Freiluftschach
- Freiluftgrill

Zu den Details: Im oben erwähnten Medienzentrum Offener Kanal Gießen dreht die Klasse einen Trickfilm oder ein anderes, in dieser Zeit realisierbares Kurzprojekt. Die Unterstützung und Anleitung erfolgt durch Fachleute des MOK. Am Anreisetag lernen wir Gießen bei einer Stadtführung kennen, ab dem 2. Tag stehen Ideensammlung und Realisierung des Projektes auf dem Programm. Nachmittags wird im MOK gearbeitet, der Vormittag dient wahlweise dem Relaxen oder der Vorbereitung der Dreharbeiten. Am Ende dieser Woche ist man zwar nicht unbedingt Filmstar, Regisseur, Oscar-Preisträger oder so, aber Spaß hat es auf jeden Fall gemacht.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **119,00 €**

Grävenwiesbach im Hochtaunus



Jugendherberge Grävenwiesbach
Herbergsleitung

Andrea und Rudolf Baues

Hasselborner Straße 20

61279 Grävenwiesbach

Telefon 06086 520

Telefax 06086 970352

E-Mail: graevenwiesbach@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/graevenwiesbach

Die Jugendherberge liegt am Ortsrand inmitten eines großen Wald- und Wiesengeländes.

Das Haus verfügt über

- 162 Betten in 31 Zimmern
- 6 Tagesräume
- 2 Klaviere
- Disco-Material
- Freizeit- und Sportgelände, Tipi
- Seilgarten im angrenzenden Wald
- Grill- und Lagerfeuerstelle

Kurzaufenthalt

Winterabenteuer

Nr. K-11-001/08

1. - 7. Klasse

vom 15.11. bis 28.02.2008 (Montag - Freitag)



Unser Seilgarten mit seinen Möglichkeiten zum spielen, im Teamtraining und in der Selbsterfahrung inklusive professioneller Betreuung, ist das Thema unseres Winterabenteuers. Aufenthaltsmöglichkeiten zum Winterpreis für ein / zwei und drei Tage.

Erstklassige Winterbetreuung mit Lagerfeuer, heißem Tee und tollen Entspannungsprogrammen.

– Leistungen für unsere Kleinen –

Ein Tag (Anreise am Vormittag, Abreise nach dem Frühstück), mit „Abenteuergang“ und Abendspielen

pro Person **36,00 €**

Zwei Tage (wie vor plus einen ganzen Tag), mit Teamtraining, einer Disco oder einem „Beautysalon“.

pro Person **76,90 €**

Drei Tage (wie vor plus zwei Tage Vollpension), mit Teamtraining intensiv, Disco und „Beautysalon“.

pro Person **131,50 €**

Auf Wunsch buchen wir für Sie den Bustransfer, Programmänderungen möglich.

Mindestteilnehmerzahl 20 Personen, weniger auf Anfrage.



Lagerfeuerromantik mit Stockbrot-Backen.

2-Tage-Programm

Beim Nikolaus zuhaus

Nr. K-11-003/08

1. - 4. Klasse

vom 15.11. bis 15.12.2007 (Montag - Freitag)

Das Weihnachtsspecial nun endlich in der Jugendherberge Grävenwiesbach, mit Plätzchenbacken, kleiner Bastelarbeit, einem Abendspaziergang, einer vorweihnachtlichen Geschichte am echten Lagerfeuer und natürlich dem Nikolaus.

1. Tag: Abholung an der Schule, Begrüßung in der Jugendherberge, Zimmerbeziehen und Mittagessen, 14 – 17 Uhr Plätzchen und Plätzchenkiste herstellen, Abendessen, Abendspaziergang mit abschließender Vorweihnachtsgeschichte am Lagerfeuer.

2. Tag: Frühstück, Koffer packen, Plätzchenkiste übernehmen, Verabschiedung, mit dem Bus zurück zur Schule

Leistungen: 1 Tag Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer

Mindestens 20 Teilnehmer



Umkreis zur Jugendherberge	Preis pro Person
bis 20 km	38,00 €
bis 30 km	42,00 €
bis 40 km	46,00 €

5-Tage-Programm

Abenteuer-Wald

Nr. K-11-004/08

1. - 5. Klasse

Mit diesem wald- und spielpädagogischen Fantasyspiel geht's ab in den Abenteuer-Wald. Spannende Erkundungen, fantastische Begegnungen und Geschichten, abenteuerliche Nachtwanderung sowie besinnliche und lehrreiche Momente gehören zum Programm.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in den Abenteuer-Wald. Nachmittags angeleitete Spiele auf der großen Wiese. Abends spannende Nachtwanderung (ohne Taschenlampen).

2. und 3. Tag: Unter Anleitung von Wald-PädagogInnen entdeckt die Klasse den Wald und lernt ihn neu kennen. Ökosysteme und Nahrungsketten werden kindgerecht „begreifbar“ gemacht, der Wald wird mit allen Sinnen „gespürt“ und auch als Spielraum entdeckt. Die abenteuerlichen Gelände- und Fantasy-Spiele entführen die Klasse in einen Zauber- und Märchenwald, wo sie Feen, Gnomen und Kobolden begegnet. Ein weiteres Modul dieses Programms ist die Naturwerkstatt, wo aus Naturmaterialien kreative und fantasievolle Kunstwerke hergestellt werden.



Im Wald gibt es viel zu lernen und entdecken.

4. Tag: Der Vormittag steht zur freien Verfügung. Den Nachmittag verbringt die Klasse dann bei leichter Musik und tollen Mineralwasser-Saft-Schorlen bei einem Wald-Picknick oder (bei schlechtem Wetter) mit der Gestaltung einer Raumdecoration als fantasievollen Rahmen für die unvergessliche Traumreise am Abend.

5. Tag: Raus aus dem Wald und nach dem Frühstück rein in den Bus zur Heimfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **149,70 €**

Neu: Winterpreis (November bis Februar)

pro Person **132,70 €**

Ausführliches Vorbereitungs-material übersenden wir Ihnen gerne.

Tipp: Das Waldspiel können Sie auch als zweitägiges Abenteuer buchen. Preise auf Anfrage.

5-Tage-Programm

Abenteuer im Seilgarten

Nr. K-11-005/08
ab 6. Klasse

Dieses erlebnispädagogische Programm bedeutet intensive Körper- und Naturerfahrung sowie Selbst- und Gruppentraining und wird somit zu einem echten Abenteuer. Im Mittelpunkt stehen Aktionen aus den hauseigenen hohen und niedrigen Seilgartenstationen (Ropes Course). Dieser – an Bäumen in bis zu neun Meter Höhe installierte – Seilparcours stellt die unterschiedlichsten Forderungen an Mut und Geschicklichkeit.

Alle Aktionen werden durch vorbereitende Spiele eingeübt, bevor die Schüler dann zum Beispiel vor die Aufgabe gestellt werden, eine zehn Meter hohe, überdimensionale Strickleiter zu erklimmen oder an einer Seilrutsche aus acht

Meter Höhe zirka 80 Meter windschnittig in die Tiefe zu brausen. Zusätzlich werden Anforderungen gestellt, bei denen es um den Zusammenhalt in der Gruppe, um das Erkennen und eventuell Verschieben der eigenen Grenzen geht. Alle TeilnehmerInnen sichern sich nach sorgfältiger Einweisung mit bewährten, alpinen Sicherungstechniken gegenseitig ab. Das Maß der eigenen Grenzen wird selbst bestimmt.

Das Programm wird von professionellen TrainerInnen individuell auf die Klasse/Gruppe abgestimmt, bleibt während der Durchführung flexibel an den Bedürfnissen der Gruppe orientiert und wird sorgfältig begleitet und ausgewertet.

Ein weiterer Tag (ohne Begleitung) dient der Erholung und der Entspannung. Er beginnt mit einem „freien Vormittag“. Nachmittags wird im nahen Wald gepicknickt (ein gutes Buch sollte hier nicht fehlen) oder alternativ in einem „Beautysalon“ mit Quarkmaske und selbst zubereitetem Obstbüfett relaxt. Der Abend endet entweder fetzig mit eigener Disco oder gemütlich beim Grillen und am Lagerfeuer.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Veranstalterhaftpflichtversicherung

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **188,70 €**

Neu: Winterpreis (November bis Februar)

pro Person **168,70 €**

zuzüglich Aufpreis für „Beautysalon“
pro Person 2,50 €

Ausführliches Vorbereitungs-material übersenden wir gerne.

Tipp: Der Hochseilgarten ist auch als zweitägiger Programmpunkt buchbar. Preise auf Anfrage. Wir bieten in jedem Jahr eine Unterweisung für Lehrkräfte in unserem Seilgarten an, die der Anforderung des Wandererlasses entspricht. Bitte nachfragen.



Abenteuer im Hochseilgarten.

5-Tage-Programm

Eine Woche Naturerlebnis

Nr. K-11-006/08
3. - 7. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und dann nichts wie ab rund um die Jugendherberge.

2. Tag: Wasser ist ein spannendes Medium, das vormittags bei einer ausführlichen Bacherkundung erforscht werden kann. Nachmittags steht ein Besuch bei einem Imker auf dem Programm.

3. Tag: Busfahrt zum Freilichtmuseum Hessenpark, der mit seinen alten Häusern, Schulen und Kapellen in eine andere Zeit entführt. Es gibt eine Park-Rallye und jede Menge schöne Picknickplätze. Nachmittags ist die Rückfahrt geplant. Alternativ kann bei schlechtem Wetter das Seedammbad mit Abenteuerbecken und vielen weiteren Attraktionen in Bad Homburg besucht werden (Zusage der Eltern vorsichtshalber einplanen). Abends Grillen am Lagerfeuer.

4. Tag: Nach dem Frühstück geht es in den Wald zu einer „sensitiven Erfahrung mit der Natur“. Nachmittags Wanderung zu einer Bäuerin, die die Welt auf „Hochtaunisch“ erklärt. Klarer Fall, dass es hier Milch und selbst gebackenen Kuchen gibt. Abschiedsabend mit Disco.

5. Tag: Nach einer Woche Natur pur ist nach dem Frühstück Aufbruch zur Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **131,00 €**

Preisänderungen und Änderungen im Programmablauf – evtl. auch in den Programminhalten – vorbehalten!



Erkunden des Ökosystems Natur.

Helmarshausen an Diemel und Weser



Jugendherberge Helmarshausen
Herbergsleitung
René Petzold
Gottsbürener Straße 15
34385 Bad Karlshafen-Helmarshausen
Telefon 05672 1027
Telefax 05672 2976
E-Mail: helmarshausen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/helmarshausen

Die Jugendherberge liegt umgeben von einem großen Außengelände am Rande des Reinhardswaldes, nur ca. ein Kilometer vom Ortskern entfernt.

Das Haus verfügt über

- 180 Betten in 57 Zimmern
- 1 Speisesaal / 10 Tagungsräume
- Kicker und Billard
- Mehrzweckhalle
- Cafeteria
- 3 Klaviere
- Werkraum mit Brennofen
- Sauna mit Ruheraum
- Fotolabor
- Außengelände mit Steinbackofen und überdachtem Grillplatz



3-Tage-Programm

Wer wird vom Frosch geküsst?

Nr. K-12-001/08
4. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach dem Alle gestärkt sind und jeder sein Bett sicher hat, geht es auf Schusters Rappen auf die Krukenburg. Hierbei ist Teamgeist gefragt! Die gebildeten Teams werden voller Ehrgeiz unsere Haus- und Burg-Rallye bestreiten. Die Besten erwarten tolle Preise nach dem Abendessen.

2. Tag: Mit dem Bus geht es zum Tierpark Sababurg, wo unsere einheimischen Tiere hautnah erlebt werden können. Die Greifvögelfütterung macht den Besuch zum unvergesslichen Erlebnis für Jedermann und eine Führung durch das romantische Dornröschen Schloss lässt Kinderträume wahr werden. Ein ausgelassenes Picknick im Urwald rundet das Naturerlebnis ab. Rückkehr mit dem Bus zur Jugendherberge und zu einem deftigen Grillabend mit Abschlussparty.

3. Tag: Nach dem Genuss unseres reichhaltigen Frühstücksbüfets geht es leider schon wieder auf Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **69,00 €**

Das Programm kann auch in der Jugendherberge Bad Karlshafen gebucht werden.

5-Tage-Programm

Eroberung von Schloss und Burg

Nr. K-12-002/08
4. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach dem Alle gestärkt sind und jeder sein Bett sicher hat, steht der Nachmittag zur Haus- und Umgebungserkundung zur Verfügung. Nach dem



Im Dornröschenschloss werden Kinderträume wahr.

Abendessen ist handwerkliches Geschick beim Topfen gefragt.

2. Tag: Mit dem Bus geht es zum Tierpark Sababurg, wo unsere einheimischen Tiere hautnah erlebt werden können. Die Greifvögelfütterung macht den Besuch zum unvergesslichen Erlebnis für Jedermann und eine Führung durch das romantische Dornröschen Schloss lässt Kinderträume wahr werden. Ein ausgelassenes Picknick im Urwald rundet das Naturerlebnis ab. Rückkehr mit dem Bus zur Jugendherberge und zu einem deftigen Grillabend.

3. Tag: Heute geht's auf Schusters Rappen nach Bad Karlshafen. Hier steht entweder ein Besuch des Hugenottenmuseums mit Führung oder eine Hafenrundfahrt auf der Weser an. Ein Bummel durch die Innenstadt sowie der Beweis seiner Fähigkeiten beim Minigolf machen den Tag ebenso komplett.

4. Tag: Mit dem Bus geht es nach dem Frühstück nach Höxter zur Besichtigung des Schloss Klosters Corvey mit Führung. Das Kloster wurde vor 850 Jahren gegründet und erst später zum Schloss ausgebaut. Die Stadt lädt ein zur ausgiebigen Shoppingtour. Rückfahrt mit dem Bus zur Jugendherberge.

5. Tag: Nach dem Genuss unseres reichhaltigen Frühstücksbüfets geht es leider schon wieder auf Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **139,00 €**

Das Programm kann auch in der Jugendherberge Bad Karlshafen gebucht werden.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

3-Tage-Programm Am Wasser gebaut

Nr. K-15-001/08
ab 6. Klasse



1. Tag: Die Anreise findet am Mittag statt. Um zu erfahren in welcher Stadt die nächsten Tage verbracht werden, starten wir nach dem Mittagessen mit einem Aktiv-Stadtspiel. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Eine Alternative hierzu wäre ein Spielabend, falls keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Dieser Tag dient ausschließlich dem Bauen und Spielen. Erst wird, zu Lande, ein Floß gebaut, welches im Anschluss natürlich auf seine „Haltbarkeit“ getestet werden muss. Des Weiteren wird die „Teamfähigkeit“ der Klasse bei verschiedensten Outdoorspielen, wie z.B. beim Spinnennetz, Kistenlaufen oder Magic-Bamboo geprüft. Der Abend wird mit einem Kinobesuch abgeschlossen.

3. Tag: Heute wird nach einem kurzen, aber hoffentlich ereignisreichem Aufenthalt die Heimreise angetreten.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
pro Person **110,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.

4-Tage-Programm Die Bibel und die Dichtung

Nr. K-15-002/08
ab 7. Klasse
Montag bis Freitag



1. Tag: Die Anreise findet zum Mittagessen statt. Um zu erfahren in welcher Stadt die nächsten vier Tage verbracht werden, starten wir nach dem Mittagessen mit einem Aktiv-Stadtspiel. Der Abend wird mit einem Kinobesuch abgerundet.

2. Tag: Der Tag beginnt mit einer Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof - natürlich inklusive Ponyreiten. Das Mittagessen wird nicht wie gewohnt in der JH eingenommen, sondern findet auf dem Hof statt. Auf dem Speiseplan steht Gegrilltes (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend in der JH.

3. Tag: Morgens, nach dem „königlichen“ Frühstück, tauchen wir in die Welt von Walter von der Vogelweide, Elisabeth und Martin Luther ein. Der Tag wird auf der Wartburg unter anderem mit dem Besuch der Lutherstube, dem Palastfestsaal oder einem Rundgang auf dem

Burggelände verbracht. Im Anschluss lädt die Stadt Eisenach zu einem Spaziergang ein, bei welchem auch wahlweise das Automuseum erkundet werden kann. Am Abend hält unsere Mundschanke die unterschiedlichsten Kostlichkeiten bereit. Der Abschiedsabend steht zur freien Verfügung.

4. Tag: Heute, nach einem letzten gemeinsamen Frühstück, wird die Heimreise angetreten.

Leistungen: 3 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
pro Person **135,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzlich Module sind buchbar.

5-Tage-Programm Bad Hersfeld und die Geschichte des PC

Nr. K-15-003/08
ab 7. Klasse
Montag bis Freitag



1. Tag: Die Anreise findet zum Mittagessen statt, um u.a. im Laufe der Woche mehr über den „Vater“ des Computers zu lernen. Um zu erfahren in welcher Stadt die nächsten fünf Tage verbracht werden, wird nach dem Mittagessen ein Aktiv-Stadtspiel gestartet. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Alternative: Spielabend falls zum Zeitpunkt keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Am Vormittag steht eine Besichtigung der Firma ElectronicNetworks, die von Konrad Zuse unter anderem Namen seiner Zeit gegründet wurde, auf dem Programm. Nach einer Stärkung beim Mittagessen erwartet die Klasse ein Aktiv-Nachmittag im nahegelegenen Jahnpark,



Jugendherberge Bad Hersfeld
Herbergsleitung
Wolfgang Mößinger
Lutherstraße 2
36251 Bad Hersfeld
Telefon 06621 407750
Telefax 06621 407749
E-Mail: bad-hersfeld@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/bad-hersfeld

Die Jugendherberge direkt am Rande des Kurparks mit den angrenzenden Fulda-Auen und ihren großzügig angelegten Spazier- und Fahrradwegen. Zum historischen Altstadtzentrum sind es nicht mehr als 100 m Fußweg.

Das Haus verfügt über

- 150 Betten in 40 Zimmern
- Alle Zimmer mit Dusche/WC
- 3 Vierbettzimmer für Rollstuhlfahrer geeignet
- 1 Speisesaal
- 7 Tagesräume
- Cafeteria
- Klavier
- Spielräume



Das Floß wird vom Stapel gelassen und auf seine Schwimmfähigkeit getestet.



Modern und attraktiv gestalteter Speiseraum der neuen Jugendherberge.

mit Minigolf und Volleyballplätzen oder weiteren Aktivitäten. Abends können sich alle noch auf einen Kinobesuch freuen.

3. Tag: Der Tag beginnt mit einer Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof - natürlich inklusive Ponyreiten. Das Mittagessen wird nicht wie gewohnt in der Jugendherberge eingenommen, sondern findet auf dem Hof statt. Auf dem Speiseplan steht Gegrilltes (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend.

4. Tag: Nach dem Frühstück: Aufbruch nach Hünfeld, dort wartet ein spannender Rückblick in die Geschichte des Computers auf die Gruppe, das Konrad-Zuse Museum. Die Planung des Abschiedsabends steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es nach einer ereignisreichen Woche wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **165,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch jederzeit möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.

5-Tage-Programm

Über Tage, unter Tage

Nr. K-15-003/08
ab 7. Klasse

1. Tag: Die Anreise findet zum Mittagessen statt. Um zu erfahren in welcher Stadt die nächsten fünf Tage verbracht werden, wird nach dem Mittagessen mit einem Aktiv-Stadtspiel begonnen. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Alternative: Spielabend falls zum Zeitpunkt keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Nach dem Frühstück macht ihr euch auf den Weg in das Erlebnisbergwerk Merkers. Hier gibt es Infos über die Arbeit unter Tage und die Geschichte des Salzes, sowie eine Besichtigung der Goldkammer mit dem sagenumwobenen Schatz der Nazis. Abends kann sich die Gruppe noch auf einen Kinobesuch freuen.

3. Tag: Der Tag beginnt mit einer Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof - natürlich inklusive Ponyreiten. Das Mittagessen wird nicht wie gewohnt in der Jugendherberge eingenommen, sondern findet auf dem Hof statt. Auf dem Speiseplan steht Gegrilltes (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend.

4. Tag: Nach dem Frühstück werdet ihr zurückversetzt in einen Teil der deutschen Geschichte – ein Ausflug zu Point Alpha, dem wohl heißesten Punkt des kalten Krieges. Dort kann die Gruppe den kompletten Tag verbringen oder im Anschluss das Naturreservat Rhön erwandern. Alternativ kann ein Keltendorf besucht oder in der Stadt Vacha noch einmal Grenzgeschichte erlebt werden. Nach dem Abendessen steht der Abschlussabend zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es nach einer ereignisreichen Woche wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **195,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Bei Point Alpha wird nur der Eintrittspreis pro Person kalkuliert, es sind keine Extras enthalten. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch jederzeit möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.

5-Tage-Programm

Kirchen, Minnesänger und Burgen

Nr. K-15-003/08
ab 7. Klasse

1. Tag: Die Anreise findet zum Mittagessen statt. Um zu erfahren in welcher Stadt ihr die nächsten fünf Tage verbringt, wird nach dem Mittagessen mit einem Aktiv-Stadtspiel begonnen. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Alternative: Spielabend falls zum Zeitpunkt keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es auf Entdeckungstour durch die Vergangenheit Bad Hersfelds. Der erste Stopp ist das Stiftsviertel mit Ruine und Katharinen-Turm in dem sich die älteste Kirchturmglocke Deutschlands befindet. Weiter geht es mit einem Besuch des Hersfelder Stadt Museums. Der Weg führt die Gruppe weiter an den Mückenstürmern vorbei zur Stadtkirche und dem ältesten Haus Bad Hersfelds. Zum Abschluss wird in den Schulalltag eingetaucht mit einem Besuch des Duden Museums. Nach dem Mittagessen in der Jugendherberge, können Fahrräder ausgeliehen werden um die Fuldaauen hinter der Jugendherberge zu erkunden. Der Abend wird mit einem Kinobesuch abgeschlossen.

3. Tag: Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof, wo ihr dann den ganzen Tag verbringen werdet - natürlich mit Ponyreiten. Zum Mittagessen wird auf dem Hof gegrillt (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend in der Jugendherberge.

4. Tag: Nach einem „königlichen“ Frühstück, tauchen wir in die Welt von Walter von der Vogelweide, Elisabeth und Martin Luther ein. Der Tag wird von der Gruppe auf der Wartburg, unter anderem mit dem Besuch der Lutherstube, dem Palastfestsaal oder einem Rundgang auf dem Burggelände verbracht. Im Anschluss lädt die Stadt Eisenach zu einem Spaziergang ein, bei welchem wahrweise auch das Automobilmuseum erkundet werden kann. Am Abend hält unsere Mundschanke die unterschiedlichsten Köstlichkeiten bereit. Der Abschiedsabend steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es nach einer ereignisreichen Woche wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **172,50 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch jederzeit möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

5-Tage-Programm

Grenzlauf

Nr. K-15-003/08

ab 7. Klasse

1. Tag: Die Anreise findet zum Mittagessen statt. Um zu erfahren in welcher Stadt die nächsten fünf Tage verbracht werden, wird nach dem Mittagessen mit einem Aktiv-Stadtspiel die Woche gestartet. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Alternative: Spielabend - falls zum Zeitpunkt keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Morgens geht die Reise los zum „heißesten Punkt“ des kalten Krieges, der Gedenkstätte Point Alpha. Dort kann der Tag auf unterschiedlichste Weise verbracht werden: eine geführte Grenzwanderung, Berichte von Zeitzeugen verfolgen oder einen original Grenzurm besichtigen. Danach lädt die Stadt Vacha zu einem „historischen“ Spaziergang ein. Zum Abendessen geht es zurück in die Jugendherberge. Um das Thema abzurunden zeigen wir den Film „Good Bye Lenin“. Alternativ dazu kann ein Kinobesuch eingeplant werden.

3. Tag: Der Tag beginnt mit einer Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof, inklusive Ponyreiten. Zum Mittagessen wird auf dem Hof gegrillt (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend in der Jugendherberge.

4. Tag: Auf dem Programm steht heute eine Fahrradtour durch das schöne Waldhessen, mit Abstecher in den Hersfelder Jahnpark. Alternativ können sich die Mädels beim Aerobic oder Cheerleading und die Jungs an den Geräten eines Fitnessstudios unter professioneller Anleitung fit machen. Parallel dazu geht ein Teil der Gruppe eine Stunde joggen. Der Abschiedsabend wird unter eigener Regie selbstgestaltet.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es nach einer ereignisreichen Woche wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **170,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.

5-Tage-Programm

Sport, Fitness und gesunde Ernährung

Nr. K-15-003/08

ab 7. Klasse

1. Tag: Die Anreise in der Jugendherberge findet zum Mittagessen statt. Aktiv-Stadtspiel zum Kennenlernen der Stadt. Abends gibt's ein Kennenlernprogramm mit den anderen Klassen im Haus, unter Anleitung des Jugendherbergsteams. Alternative: Spielabend - falls zum Zeitpunkt keine weiteren Gruppen im Haus sind.

2. Tag: Wie ernähre ich mich richtig? Auf dem Plan stehen die Themen Magersucht, Fast Food und alternative gesunde Ernährung in jungen Jahren. Der Besuch einer professionellen Ernährungsberaterin, sowie praktische Sinnes- und Geschmackserfahrungen von natur belassenen Lebensmitteln, wobei diese mit verbundenen Augen zu erraten sind, stehen auf dem Programm. Des Weiteren wird die „Teamfähigkeit“ der Klasse bei verschiedensten Outdoorspielen, wie z.B. beim Spinnennetz, Kistenlaufen oder Magic-Bamboo geprüft. Der Abend wird mit einem Kinobesuch abgeschlossen.



„Fast Food-Alternative“ - mit Erklärungen einer Ernährungsberaterin.

3. Tag: Der Tag beginnt mit einer Wanderung zum nahe gelegenen Ponyhof - natürlich inklusive Ponyreiten. Zum Mittagessen wird auf dem Hof gegrillt (ab 50 Personen). Zum Tagesabschluss gibt es einen Discoabend in der Jugendherberge.

4. Tag: Heute steht eine Fahrradtour durch das schöne Waldhessen, mit Abstecher in den Hersfelder Jahnpark auf dem Programm. Alternativ können sich die Mädels beim Aerobic oder Cheerleading und die Jungs an den Geräten eines Fitnessstudios unter professioneller Anleitung fit machen. Parallel dazu geht ein Teil der Gruppe eine Stunde joggen. Die Gestaltung des Abschiedsabends steht euch zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit vielen neuen Erfahrungen zum Thema Sport, Fitness und Ernährung, hoffentlich ohne Muskelkater wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **179,00 €**

Alle Angaben unter Vorbehalt. Änderungen der einzelnen Bausteine sind auf Wunsch möglich, können sich aber auf den Einzelreisepreis auswirken. Zusätzliche Module sind buchbar.



Zusätzlich buchbare Module:

- Ausflug zum Hochseilgarten Schlitz
- Ausflug zur Burg Herzberg
- Tagesausflug zu den historischen Wasserspielen nach Kassel mit Besichtigung des größten Bergpark Europas
- Tagesausflug zum Bergwerk Museum Merkers
- Tagesausflug nach Point Alpha
- Tagesausflug nach Fulda mit Besichtigung des Doms
- Tagesausflug nach Rotenburg an der Fulda
- Verschiedene Sportaktivitäten auf Anfrage

Burg Hessenstein Ritterburg in romantischer Waldlage



Jugendherberge Burg Hessenstein
Herbergsleitung
Carola und Wolfgang Sieberichs
34516 Vöhl-Ederbringhausen
Telefon 06455 300
Telefax 06455 8771
E-Mail: burghessenstein@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/burghessenstein

Die Jugendherberge liegt einen Kilometer östlich B 252 bei Ederbringhausen am Waldrand zwischen Frankenberg (11 Kilometer) und Korbach (22 Kilometer).

Das Haus verfügt über

- 136 Betten in 26 Zimmern
- 3 Speisesäle/Tagesräume
- 2 zusätzliche Tagesräume
- Burgzimmer als zusätzlicher Aufenthaltsraum für Lehrer, Kamin, TV
- Sport- und Spielwiese, Bolzplatz
- Tischtennis, Freiluftspiele
- Lagerfeuerstelle und überdachter Grillplatz
- Riesen-Freiluft-Schach

3-Tage-Programm

Der Fledermaus auf der Spur

Nr. K-16-001/08
3. - 5. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen, zu einem vampirisch leckeren Fledermaus-Cocktail und ab in die „Abgründe“ des Erlebnisprogramms. Nachmittags wird die Burg und ihre Umgebung bei einem spannenden Burgspiel erkundet. Abends beginnt mit einem Referenten des Naturschutzbundes die „Operation Fledermaus“. Ein Diavortrag und Spiele zum Thema führen ein in das Leben und Wesen der Fledermaus. Mit Ultraschallgeräten bringen Fledermausbeobachtungen rund um die Burg die kleinen „Vampirfreunde“ den Schülern näher.

2. Tag: Zweistündige Wanderung über Stock und Stein in das Feriendorf Frankenau zur Keller-

walduhr. Hier erwartet die Gruppe Interessantes und Lehrreiches zur Entstehung des Kellerwaldes und zu den verschiedenen Lebewesen und Pflanzen im Wald. Dies wird von einem fachkundigen Ranger nähergebracht. Rückfahrt mit dem Bus.

3. Tag: Nach dem Frühstück gibt es zum Abschied ein kleines Geschenk.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
ab 15 Teilnehmer

pro Person **74,00 €**

Bitte mitbringen: Wetterfeste Kleidung und Schuhe!



Die Weltcup-Sprungschanze in Willingen.

3-Tage-Programm

Weltcup-Sprungschanze Willingen

Nr. K-16-002/08
5. - 8. Klasse

Von Dezember bis März (aus organisatorischen Gründen nur von Dienstag bis Donnerstag)

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nachmittags Burgspiel oder alternativ Spielenachmittag (Spiele werden gestellt: Uno, Activity, Tabu usw.). Abends ist Party angesagt mit mitgebrachten CDs oder Kassetten.

2. Tag: Endlich ist es soweit! Mit dem Bus geht es nach Willingen (ohne Begleitung), wo die Weltcup-Sprungschanze bei einer Führung gründlich inspiziert wird. Mittags Fahrt mit der Standseilbahn hoch zum Schanzenkopf und von dort mit dem Aufzug zum Adlersitz. Danach geht es ca. eine Stunde zu Fuß zur Eislaufbahn oder ins Lagunenbad. Rückfahrt mit dem Bus in die Jugendherberge, wo warmer Kakao und Kuchen warten.

3. Tag: Nach dem Frühstück Absprung und Abreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 27 Teilnehmer

pro Person **83,00 €**

Unbedingt mitbringen: Schwimmsachen oder Schlittschuhe, DLRG-Schein (bei Schwimmbadbesuch) und CDs oder MCs für Disco!

5-Tage-Programm

Zurück ins Mittelalter

Nr. K-16-003/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein ins Mittelalter. Nachmittags trifft sich die Klasse zur spannenden Ritterralley zum Kennen lernen der Burg und ihrer Umgebung.

2. Tag: Ausflug mit dem Bus an den Edersee. Bei einer Führung durch die Burg Waldeck mit ihren gruseligen Verliesen wird die fürstliche Vergangenheit wieder lebendig. Eine Gondel bringt die Klasse hinunter zum See. Ein Fußweg führt zur Schiffsanlegestelle, vorbei am „Park der Sinne“ mit seinen großen Klanginstrumenten, dem Irrgarten, den Kletter- und Balance-spielgeräten und dem Duftgarten. Mit dem Schiff geht's zur Staumauer in die Wassererlebniswelt des „Aqua Parks“ und zu Fuß weiter zum Tierpark, wo eine Greifvogelschau wartet.

3. Tag: Ab mit dem Bus in die historische Kleinstadt Frankenberg. Eine Führung durch das Heimatmuseum liefert Einblicke in vergangene Handwerkskünste und in das traditionelle Leben der Bewohner des Frankenger Landes. Danach lernen die Schüler bei der Stadtrallye historische Baudenkmäler wie die Liebfrauenkirche oder das zehntürmige Rathaus kennen. Vor der Rückfahrt bleibt noch genügend Zeit für einen kleinen Stadtbummel.



Begegnungen mit dem Ritter.

4. Tag: Wappen, Schild, Gewand – dies und mehr stellt die Klasse unter der Anleitung sozialpädagogischer Fachkräfte des Vereins KOMPASS e.V. für das abendliche Ritterfest her. Dabei erfahren die Schüler viel Wissenswertes über das Leben im Mittelalter. Nachmittags müssen die Knappen im ritterlichen Wettstreit Mut und Geschicklichkeit beweisen. Nach dem feierlichen Ritterschlag für die Sieger nehmen die Schüler abends am Rittermahl teil.

5. Tag: Nach der Reise ins Mittelalter heißt es nach dem Frühstück wieder „zurück in die Gegenwart“.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

ab 15 Teilnehmer pro Person **180,00 €**
 ab 20 Teilnehmer pro Person **170,00 €**
 ab 25 Teilnehmer pro Person **163,00 €**

5-Tage-Programm Kunterbuntes Erlebnisprogramm

Nr. K-16-004/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und in eine kunterbunte Woche. Nachmittags trifft sich die Klasse bei einer kniffligen Burgrallye zum Kennenlernen der Burg und ihrer Umgebung.

2. Tag: Ab mit dem Bus in die historische Kleinstadt Frankenberg. Bei einer spannenden Stadtrallye lernen die Schüler den Ort kennen. Danach bleibt noch Zeit für einen Stadtbummel. Nachmittags rollt die Kugel in der neuen Bowlingbahn.

3. Tag: Ausflug mit dem Bus an den Edersee. Bei einer Führung durch die Burg Waldeck wird die furchterregende Vergangenheit wieder lebendig. Eine Gondel bringt die Klasse hinunter zum See. Ein Fußweg führt zur Schiffsanlegestelle, vorbei am „Park der Sinne“ mit seinen großen Klanginstrumenten, dem Irrgarten, den Kletter- und Balance-spielgeräten und dem Duftgarten. Mit dem Schiff geht's zur Staumauer in die Wassererlebniswelt des „Aqua Parks“ und zu Fuß weiter zum Tierpark, wo eine Greifvogelschau wartet.

4. Tag: Zweistündige Wanderung über Stock und Stein, durch Wald und Feld in das benachbarte Dörfchen Frankenau. Abkühlung bringt das kleine Spaßbad. Rückfahrt mit dem Bus.

5. Tag: Heimreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Kartenmaterial und detaillierte Wegbeschreibungen werden gestellt, da die Ausflüge nicht begleitet sind.

Mindestens 20 Teilnehmer
 pro Person **156,00 €**

Die Reihenfolge der Tage kann sich ändern!

Wichtig: Für eine Begleitperson ist ein DLRG-Schein erforderlich!

5-Tage-Programm Gewaltprävention, Konfliktbearbeitung, Umgang mit Grenzen

Nr. K-16-005/08
Alle Klassenstufen

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem intensiven Programm. Nachmittags ist ein informatives Burgspiel geplant.

2. Tag: Der Tag gliedert sich in vier Module mit unterschiedlichen Fragestellungen, die sich mit dem Einzelnen und der Gruppe auseinandersetzen. Modul 1 (ab 10.00 Uhr): Stand der Gruppe, Modul 2 (ab 14.00 Uhr): eigener Standort in der Gruppe, Modul 3 (ab 16.00 Uhr) und Modul 4 (19.00-21.00 Uhr): Fremd- und Eigenwahrnehmung innerhalb der Gruppe.

3. Tag: Pädagogische Referenten des Vereins KOMPASS e.V. erarbeiten mit der Gruppe Themen wie Aggression, Konflikte, Ängste, Hemmungen, Stärken, Schwächen sowie die Täter-Opfer-Problematik. (Programmzeiten wie am 2. Tag)

4. Tag: Mit interaktiven Abschlussspielen sowie Reflexion und Feedback der behandelten Themen schließt das Programm ab. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Mit neuen Erfahrungen geht es nach dem Frühstück auf die Heimfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 15, maximal 20 Teilnehmer
 pro Person **165,00 €**

5-Tage-Programm Nationalpark pur

Nr. K-16-006/08
Alle Klassenstufen



1. Tag: Anreise zum Mittagessen, nachmittags Bürgerkundungsspiel.

2. Tag: Spaziergang mit Naturparkführern ins schöne Lengeltal unterhalb der Burg Hessenstein. Titel: Naturschutzgebiete & Fließgewässer – Leben pur! Die Exkursion beginnt und endet an der Jugendherberge Burg Hessenstein. Was krabbelt und schwimmt denn da? Unterwegs im Naturschutzgebiet. Wanderung auf dem Barbarossaweg zur Siedlung Mengershof dort hinunter in das Naturschutzgebiet Lengeltal. Was für Aufgaben hat ein Naturschutzgebiet? Welche Tiere und Pflanzen sind geschützt? Welche Regeln sind dort zu beachten? Wo darf ich mich allein bewegen, wo nur mit Führer? All diese wichtigen Fragen sollen geklärt werden, bevor selbst „geforscht“ wird, natürlich nur unter Anleitung eines Naturparkführers. Mit Sieb, Becherlupe und Bestimmungskarten wird untersucht, was der kleine Bach so „alles zu bieten hat“ und wer welche Aufgabe in dieser „Lebensgemeinschaft“ hat. Dauer: ca. 6-7 Stunden, davon ca. 3 Stunden Bestimmung am Bach. Länge: ca. 7 km. Bitte beachten: Zu dieser Exkursion sind wetterfeste Schuhe erforderlich! Am Abend fin-



Eine Reise in die Vergangenheit – die Burg Waldeck am Edersee.

det mit einem Referenten der Naturschutzjugend ein spannender „Fledermauserlebnis-abend“ mit Diavortrag und Fledermausbeobachtung statt.

3. Tag: Ausflug mit dem Bus an den Edersee. Bei einer Führung durch die Burg Waldeck wird die furchterregende Vergangenheit wieder lebendig. Eine Gondel bringt die Klasse hinunter zum See. Ein Fußweg führt zur Schiffsanlegestelle, vorbei am „Park der Sinne“ mit seinen großen Klanginstrumenten, dem Irrgarten, den Kletter- und Balance-spielgeräten und dem Duftgarten. Mit dem Schiff geht's zur Sperrmauer in die Wassererlebniswelt des „Aqua-Parks“ und zu Fuß weiter zum Wildpark, wo eine interessante Greifvogelschau wartet.

4. Tag: Entweder mit dem Linienbus oder eine ca. 3-stündige Wanderung auf dem Kellerwaldsteig nach Herzhausen ins neue Besucher- und Informationszentrum des Nationalparks Kellerwald-Edersee. Dort erwartet die Klasse ein interessanter, abwechslungsreicher Besuch mit allen Sinnen. So einzigartig die Naturlandschaft des Nationalparks ist, so einzigartig ist auch das Infozentrum. Eine moderne und spektakuläre Informationsvermittlung setzt neue Maßstäbe. Im Anschluss besteht noch die Möglichkeit in eigener Regie einen Minigolfplatz oder den Badesee im gegenüberliegenden Campingplatz zu besuchen. Die Rückfahrt erfolgt mit dem Linienbus.

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 15, maximal 20 Teilnehmer
 pro Person **159,00 €**



Jugendherberge Hilders
Herbergsleitung
Bettina Hoffmann
An der Jugendherberge 1
36115 Hilders/Rhön
Telefon 06681 365
Telefax 06681 8429
E-Mail: hilders@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hilders

Die Jugendherberge liegt am östlichen Ortsrand in Richtung Frankenheim/Thüringen.

Das Haus verfügt über

- 144 Betten in 24 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 6 Tagesräume
- Klavier
- Großes Freizeit- und Spielgelände, Tischtennis, Kicker, Minigolfanlage, Trimm-Dich-Pfade
- Überdachter Grillplatz und zwei Lagerfeuerstellen
- Erlebnisbad „Usterwelle“ in der näheren Umgebung
- Im Winter präparierte Langlaufloipen und Abfahrten

Die folgenden zwei Programme werden von pädagogisch geschulten Teamern der „Schattenspringer“ begleitet, die das soziale Miteinander der Schüler stärken helfen. Dem natürlichen Bewegungsdrang der Kinder wird Raum und Platz gegeben, so dass sie das vorher „Nicht-für-möglich-Gehaltene“ zusammen schaffen.

3-Tage-Programm

Tarzan und sein Gefolge

Nr. K-17-001/08
ab 1. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und gegenseitiges „Beschnuppern“ beim Erkunden der Jugendherberge. Nachmittags werden bei ersten Interaktionsübungen Kreativität und Naturverständnis gefordert.

2. Tag: Beim „Besteigen der Riesenstrickleiter“ oder beim „Kistenklettern“ zeigt sich, wer der „Tarzan“ der Klasse ist. Wichtig ist, dass die „Kletteraktionen“ nur im Team gemeistert werden können. Übernehmen von Verantwortung und gegenseitiges Vertrauen steigern das Selbstwertgefühl. Am Abend beim Lagerfeuer oder im gemütlichen „Kaminraum“ klingt der Tag aus.

3. Tag: Nach dem Frühstück verabschiedet sich der „Klassen-Tarzan mit seinem Gefolge“.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **103,00 €**

3-Tage-Programm

Baumhausbau – Leben wie Robin Hood im Wald

Nr. K-17-002/08
ab 1. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und gegenseitiges „Beschnuppern“ beim Erkunden der Jugendherberge. Nachmittags werden erste Interaktionsübungen trainiert und die Materialien, die für die Baumhäuser benötigt werden, ausgegeben (Themen: Arbeiten in der Gruppe, Kooperation und Teamarbeit).

2. Tag: Organisationstalent und Geschick sind gefragt beim Bau der Baumhäuser (Themen: Sensibilisierung für die Natur, Zusammenarbeit). Gespeist wird auch in luftiger Höhe. Nachmittags steht ein großes Spielfestival in den Baumhäusern an, die anschließend wieder zurückgebaut werden. Abschiedsabend beim geselligen Lagerfeuer.

3. Tag: Nach dem Frühstück verabschieden sich die Baumeister.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **103,00 €**

3-Tage-Programm

Wir befreien das Burggespenst!

Nr. K-17-003/08
1. - 4. Klasse

„Ja so sans, die alten Rittersleut!“ Wie sie sind, das kann bei der mutigen Erstürmung der Burg und der tolldreisten Befreiung des Schlossgespenstes jede(r) selbst erleben.

1. Tag: Wundersame Verwandlung

Der gesamte Hofstaat der Ritterburg empfängt die Schüler mit einem leckeren Mittagssnack. Auf geht's zu einem ersten Erkundungsgang durch die Jugendherberge. Nachmittags trifft sich die Klasse im großen Rittersaal und bastelt Hüte,

Schilder und was man sonst noch zur Metamorphose in einen trutzigen Ritter oder in ein hübsches Burgfräulein braucht. Vorm Abgang zum Matratzenhorchen macht ein spannender Ritterfilm so richtig Laune auf das morgige Abenteuer.

2. Tag: Eroberung der Auersburg

Der Vormittag lässt sich prima mit jeglicher Art von Spiel und Sport gestalten. Nachmittags wird die Auersburg erobert! Tapfer kämpft sich die Klasse durch den Wald zur Burgruine. Dort wartet das skelettklapprige Burggespenst auf seine Befreiung. Zur Freude der mutigen „Recken“ folgen die Ritterspiele. Abends Rittertafel bei Kerzenschein und knisterndem Kaminfeuer. In der Disco wird der Siegeszug beim Jahrhunderte-Musikmix aus mittelalterlichen Klängen, Pop, Rock und Hip-Hop von einem guten Rittertrunk ordentlich gefeiert. (CDs und Musikkassetten bitte mitbringen!)

3. Tag: Abschied der Ritter und Burgfräuleins

Nach dem Frühstück verabschiedet ein glückliches Burggespenst die Klasse in die Gegenwart.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **76,00 €**



Lagerfeuerromantik an der Jugendherberge.

5-Tage-Programm

Schule „schwänzen“ in der Rhön

Nr. K-17-004/08
ab 1. Klasse

Eine Woche Naturerlebnis pur bietet sich an im intakten Refugium von rund 20.000 Tierarten und vielen seltenen Pflanzen.

1. Tag: In der Waldschule

Anreise zum Mittagessen. Am Nachmittag pädagogisch geführte Wald Rallye. Die Schnelligkeit einer Schnecke ist gefragt, denn es gilt, den Wald mit Hilfe von Baumsteckbriefen erleben zu lernen.

2. Tag: Aus Moorestiefen in Bergeshöhen

Spannend wird die Wanderung durch das „Rote Hochmoor“. Der ortskundige Führer berichtet von vielen Geschichten und Merkwürdigkeiten dieser einzigartigen Gegend. Weiter geht es zur „Bergbesteigung“ auf den 950 Meter hohen Gipfel der

Wasserkuppe mit toller Aussicht, Fliegerdenkmal und den Flugkünsten der Segel- und Sportflugzeugpiloten. Die Sommerrodelbahn lädt zur quietschvergnügten Rutschpartie ein.

3. Tag: Abenteuer tag der ganz besonderen Art
Sich auf unbekanntem Terrain zurechtfinden, blind eine Wegstrecke überwinden, Fahrten lesen und mögliche Grenzen voraussehen – all diese Elemente ermöglichen es, eigene Grenzen kennen zu lernen und zu überwinden. Dabei steht keiner allein da, sondern kann und muss sich auf andere in der Gruppe verlassen und mit ihnen zusammen arbeiten.

4. Tag: Im Museumsdorf Tann
Busfahrt ins Nachbardorf Tann. Das historische Städtchen eröffnet einen eindrucksvollen Einblick in 250 Jahre bäuerlichen Lebens. Die Schüler lernen die unglaubliche Vielfalt der Flora und Fauna in der Rhön kennen. Auf der Wanderung zurück zur Jugendherberge stellt sich so manches Exemplar der gezeigten Pflanzen und Tiere „augenzwinkernd“ und höchst lebendig vor.

5. Tag: Tschüss Natur!
Nach einer Woche Natur pur heißt es Abfahrt nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **135,00 €**

zuzüglich Fahrten auf der Sommerrodelbahn

5-Tages-Programm

„Spiderman“ oder „Moorhuhn“

Nr. K-17-005/08
ab 5. Klasse

Durch dieses Programm führen die pädagogisch geschulten Teamer der „Schattenspringer“, die ganztägig die Klasse begleiten. Ziel ist es, Außenseiter zu integrieren und die Sozialkompetenz der Teilnehmer zu schulen.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und gegenseitiges „Beschnuppern“ beim Erkunden der Jugendherberge und der Umgebung. Anschließend beginnt das Training mit einigen Interaktions- und Vertrauensübungen. Gemeinsam werden die Ziele für den nächsten Tag festgelegt.

2. Tag: Vormittags beschäftigen sich die Schüler mit verzwickten Aufgaben zum Thema „Vertrauen und Arbeiten im Team“, die nur durch intensive Zusammenarbeit aller gelöst werden können. Beim Bewältigen des überdimensionalen Spinnennetzes und beim Durchqueren eines imaginären Moores zeigt sich, wer „Spiderman“ oder „Moorhuhn“ der Klasse wird. Nachmittags ist „Kletterzeit“. Beim Klettern über Getränkeboxen in Schwindel erregender Höhe und beim Bezwingen der Riesenstrickleiter werden Verantwortungsbewusstsein und Vertrauen unter Beweis gestellt. Eine ausführliche Einweisung durch die Trainer ist sichergestellt.

3. Tag: Auf geht's in den Wald. Hier warten verschiedene Aufgaben auf die Klasse, die echte Zusammenarbeit erfordern. Im Vordergrund stehen gute Kommunikation, Kooperation, Vertrauen und Verantwortung. Abends Disco-Feeling im Fettenraum. Bitte CDs mitbringen!

4. Tag: Komplizierte Aufgaben wie der „Bau eines großen Fahrzeuges aus Holzteilen“ warten auf die Klasse. Nach Einweisung in verschiedenen Konstruktionstechniken entwickelt sich ein Fahrzeug, das einer „Abnahme“ durch die Trainer standhalten muss. Beim Lagerfeuer bleibt noch Zeit für Reflexion und Diskussion des Erlebten.

5. Tag: Strotzend vor Selbstbewusstsein verabschiedet sich die Klasse nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **186,50 €**

5-Tages-Programm

Per Du mit dem „Rhön-Schaf“

Nr. K-17-006/08
ab 1. Klasse

1. Tag: „Frische Luft gratis“
Anreise zum Mittagessen. Nachmittags startet eine spannende und informative Dorfrallye.

2. Tag: „Backen wir's an!“
„Backhausspaß im Feuerloch“ – ein hitziges Vergnügen. Busfahrt nach Poppenhausen in die Backstube. Die Bäuerin zeigt, wie man Brot und Kuchen im Holzofen backt und freut sich über eifrige Hilfe. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Abends wird gegrillt.

3. Tag: Per Du mit dem Rhön-Schaf
Busfahrt nach Wüstensachsen, wo der Schäfer Weckbach bereits wartet. Nach drei erlebnisreichen Stunden mit seinen blökenden, gut genährten Schafen ist die Klasse mit dem Rhön-Schaf auf Du und Du. Wanderung hinauf zur Wasserkuppe und dort fröhliche Rutschpartie auf der Sommerrodelbahn. Abends fetzige Discoparty in der Jugendherberge. Musikkassetten und CDs nicht vergessen!

4. Tag: Pack die Badehose ein
Ziel ist die alte Bischofsstadt Fulda mit ihren historischen Kunstschatzen im Dom. Danach spritziges Badevergnügen in der „Rhön-Therme“ in Künzell. Zurück in die Jugendherberge zu Kakao und leckerem Kuchen. Abschiedsabend am Lagerfeuer.

5. Tag: Tschüss Rhön!
Nicht nur die Schafe sagen nach dem Frühstück „Auf Wiedersehen“.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **135,00 €**

zuzüglich Fahrten auf der Sommerrodelbahn

5-Tage-Programm

Hochseilgarten & Mountainbiking für Power-Kids

Nr. K-17-007/08
ab 6. Klasse

1. Tag: Die Action wartet
Anreise zum Mittagessen. Erkundung der Jugendherberge. Action und Fun auf dem Bolzplatz.

2. Tag: Hochseilgarten-Schlitz
Nach dem Frühstück Fahrt nach Schlitz. Der Hochseilgarten verspricht jede Menge Spaß und Action und viele neue, wertvolle Erfahrungen. Selbstvertrauen lernen, Selbstbewusstsein stärken, Mut, Miteinander und Teamgeist, Motivation, Kommunikation, Persönlichkeitsentfaltung, Toleranz und Spaß im Umgang mit Freunden – das alles gibt es bei diesem Event zu erleben.

3. Tag: Mountainbike-Tour
Auf dem Mountainbike durch die Rhön. Einen ganzen Tag ist die Klasse mit dem Bike unterwegs, begleitet von einem professionellen Tourguide. Das heißt Power pur!

4. Tag: Erlebnisbad Ulsterwelle
Nach zwei Power-Tagen ist die Pflege des Muskelkaters unbedingt notwendig: einfach die Seele baumeln lassen im Erlebnisbad Ulsterwelle. Abends relaxen beim Grillen.

5. Tag: Schluss mit Fun
Nach dem Frühstück geht auch die „stärkste“ Woche einmal vorbei.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **144,00 €**



Hohe Fahrt/Edersee Wassersport- und Naturparadies



Jugendherberge
Hohe Fahrt am Edersee
Herbergsleitung
Ursula und Wolfgang Schröder
Hohe Fahrt 1
34516 Vöhl-Asel
Telefon 05635 251
Telefax 05635 8142
E-Mail: hohefahrt@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hohefahrt

Die Jugendherberge liegt direkt am Nordufer der Edertalsperre bei Vöhl.

Das Haus verfügt über

- 231 Betten in 22 Zimmern im Haupthaus und in 29 Blockhütten
- 3 Speisesäle
- 5 Tagesräume
- Klavier
- 4,5 ha großes Freizeitgelände, Bolz-, Volley- und Streetballplätze, Tischtennis
- Tartanbahnplatz in Handballfeld-Größe
- Grill- und Lagerfeuerstellen

3-Tage-Programm

Erlebnis-Theater-Spielen

Nr. K-18-001/08
Alle Altersstufen
von Oktober bis März

Ziel dieses Work-Shops ist es, durch verschiedenste theaterpädagogische Spiele und Übungen Fantasie und Spielfreude zu wecken. Die Wahrnehmung (seiner Selbst, des Partners, der Gruppe), der persönliche Ausdruck und die künstlerische Ausstrahlung sollen gefördert werden. Raum für Kreativität soll entstehen, denn Kreativität ist... Erfinden, Probieren, Wachsen, Risiken eingehen, Regeln brechen, Fehler machen und Spass haben. Betreut wird dieses Programm von Theaterpädagogen.

1. Tag: Abholung vom Bahnhof Ihrer Wahl (siehe Kasten) zur JH. Nach dem Mittagessen wollen wir uns spielend erwärmen für Theater und

Schauspiel. Was können mein Körper, meine Stimme, Mimik und Gestik ausdrücken?

2. Tag: Am zweiten Tag folgt die Fortführung und Vertiefung des am Vortag Erlernten. Spielerisches Erfahren und Erproben von Atmung, Stimme und Sprache stehen auf dem Programm. Nachmittags erfolgt die szenerische Umsetzung in Kleingruppen im Hinblick auf die Aufführung am kommenden Tag.

3. Tag: Nach dem Frühstück erfolgt die Ausarbeitung und Vervollständigung der Stücke mit anschließender Generalprobe. Als Höhepunkt der Theaterstage finden dann die erarbeiteten Vorstellungen statt. **APPLAUS** Nach dem Mittagessen erfolgt die Abreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer hin und zurück (JH - Bahnhof - Korbach, Frankenberg, Kassel)

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person im Haupthaus

ab Bahnhof Korbach **100,00 €**

ab Bahnhof Frankenberg **101,00 €**

ab Bahnhof Kassel **105,00 €**



Wichtig: Eine aktive Unterstützung durch die Betreuer der Gruppe ist wünschenswert.

Auf Wunsch arrangieren wir für Sie den Bustransfer hin und zurück zwischen Jugendherberge und Schule gegen Aufpreis.

5-Tage-Programm

Teamtraining am Edersee - Gemeinsam mehr erreichen!

Nr. K-18-002/08
Alle Altersstufen

Dieses Programm wird von den „Schattenspringern“, einem pädagogisch geschulten Team, welches sich auf Outdoor-Teamtraining spezialisiert hat, geleitet.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Z.B. zum Wandern, Chillen, Fussball, Schwimmen, Tischtennis, Kickern und ähnliche Aktivitäten.

2. Tag: Heute geht es mit einem Fahrgastschiff von Aselstein (15 Minuten Fussweg von der Jugendherberge entfernt) über den Edersee (ca. 90 Minuten), der mit 27 Kilometern Länge einer der größten Stauseen Europas ist. Weiter geht's mit der Seilbahn hoch zur Burg Waldeck, wo eine Schlossführung geplant ist. Anschließend geht es mit dem Schiff weiter zur Staumauer, die mit dem Spielplatz „Aqua-Park“ ein wahres Spielparadies ist. Im Wildpark Edersee, ganz in der Nähe der Staumauer, lassen sich heimische Tiere aus nächster Nähe beobachten. Inmitten des Parks ist eine Greifenwarte, in der Flugvorführungen stattfinden. Rückfahrt mit dem Schiff. Reicht der Wasserstand, legt das Schiff direkt bei der Jugendherberge an. Die Klasse wird nur von den Lehrkräften begleitet.

3. Tag: Der dritte Tag beginnt mit dem Kennenlernen der Schattenspringer-Teamer und einigen Interaktionsübungen. In der Natur werden kreative Aufgaben gestellt, die nur im Team zu lösen sind. Auch Wahrnehmungs- und Vertrauensübungen gehören dazu. Nachmittags findet eine Kletteraktion (z.B. Kistenklettern) an der Jugendherberge statt. Stärkung des Selbstbewusstseins, Verantwortung übernehmen und Vertrauen sind wichtige Themen dieses Nachmittags. Zum Abschluss des Tages steht Knotenkunde als Vorbereitung für den nächsten Tag auf dem Programm. Am Abend ist Grillen abgesetzt.

4. Tag: Direkt nach dem Frühstück geht's in den Wald, wo eigenständig eine Hängebrücke gebaut wird. Nur im Team gelingt es die Seile zu spannen und eine feste Konstruktion zu bauen. Gut gesichert werden die Hängebrücken nach einer „Schattenspringer-TÜV-Abnahme“ von den Teilnehmern begangen. Der Nachmittag steht wieder im Zeichen von Vertrauen und Wahrnehmung. Es gilt komplexe Problemlöseaufgaben zu bewältigen. Hier zeigt sich, wie gut die Gruppe nach diesem Training zusammenarbeiten kann. Mit einer ausführlichen Reflexion der beiden Tage endet das Schattenspringer-Programm. Abends Abschiedsdisco für alle Gäste des Hauses.

5. Tag: Genug erlebt für diese Woche – nach dem Frühstück Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person im Haupthaus **167,00 €**

pro Person in Holzhäusern **173,00 €**

Wichtig: Die Mitarbeiter der Schattenspringer sind immer geschulte pädagogische Fachkräfte. Eine aktive Unterstützung durch die Betreuer der Gruppe ist wünschenswert. Die Kinder müssen wetterfeste Kleidung mitbringen. Bei zuwenig Wasser oder zu geringer Teilnehmerzahl wird die Schifffahrt durch eine Busfahrt ersetzt.

Auf Wunsch arrangieren wir für Sie den Bustransfer hin und zurück zwischen Jugendherberge und Schule gegen Aufpreis.

5-Tage-Programm

Edersee-Erlebnis-Woche

Nr. K-18-003/08

5. - 9. Klasse

Zwischen Oster- und Sommerferien

1. Tag: Nach dem Mittagessen findet in Zusammenarbeit mit dem Verein für Umwelt- und Erlebnispädagogik „die Flucht von Alcatraz“ zur Stärkung des Klassenverbandes statt. Die Klasse wird – wenn sie zu groß ist – in zwei Teams aufgeteilt, die jeweils ca. 90 Minuten lang Aufgaben lösen sollen, bei deren Bewältigung Zusammenarbeit gefragt ist. Dieses Event dient zur Förderung der sozialen Kompetenz, soll aber vor allem Spaß machen.

2. Tag: Mit einem Fahrgastschiff geht's vom Aselstein (15 Minuten Fußweg von der Jugendherberge entfernt) ca. 90 Minuten über den Edersee. Weiter mit der Seilbahn hoch zur Burg Waldeck, wo eine Schlossführung geplant ist. Mit dem Schiff geht es weiter zur Staumauer, die mit dem Spielplatz „Aqua-Park“ ein wahres Spielparadies ist. Im Wildpark Edersee, ganz in der Nähe der Staumauer, lassen sich heimische Tiere aus nächster Nähe beobachten. Inmitten des Parks ist eine Greifenwarte, in der Flugvorführungen stattfinden. Rückfahrt mit dem Schiff. Reicht der Wasserstand, legt das Schiff direkt an der Jugendherberge an. Die Klasse wird nur von den Lehrkräften begleitet.

3. Tag: Ab aufs Wasser mit dem „Kanu-Schnupper-Kurs“. Hier lernen die Kinder spielerisch die Grundlagen des Kanufahrens. Nach einer erlebnispädagogischen Übung zur Kooperation und ausführlichen Gleichgewichts- und Lenkübung am Ufer startet die Klasse zu einer kleinen Tour über den Edersee. Abends gibt es eine ordentliche Stärkung beim Grillen.

4. Tag: Der Vormittag steht zur freien Verfügung. Auf dem 4,5 ha großen Gelände gibt es viele Möglichkeiten zum Chillen oder zur aktiven Freizeitgestaltung. Nachmittags geht es direkt in den Wald, bewaffnet mit einer Karte, die die Lage eines Objektes und die Art des Geländes anzeigt. Nach einer Einführung im Umgang mit Karte und Kompass sollen sich die Kinder wie Pfadfinder zu einem Ziel im Gelände vorarbeiten. Abends findet eine Abschiedsfete statt.

5. Tag: Genug erlebt für diese Woche – nach dem Frühstück Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person im Haupthaus **174,00 €**

pro Person in Holzhäusern **180,00 €**

Wichtig: Unbedingt wetterfeste Kleidung mitbringen!

Hinweis! Die Lehrkräfte müssen zur Leitung von Wassersportveranstaltungen laut Kultusministerium über eine entsprechende Qualifikation verfügen.

Bei zu geringem Wasserstand oder zu geringer Teilnehmerzahl wird die Schifffahrt durch eine Busfahrt ersetzt. Der Kanu-Schnupper-Kurs wird dann ersetzt durch ein Alternativprogramm nach Absprache mit den Lehrern.

Auf Wunsch arrangieren wir für Sie den Bus-transfer hin und zurück zwischen Jugendherberge und Schule gegen Aufpreis.

5-Tage-Programm

Bäume, Spiele und eine Riesensauerei im Wald

Nr. K-18-004/08

Alle Altersstufen

1. Tag: Nach dem Mittagessen geht es mit dem Bus zum wenige Kilometer entfernten „Europa-hain“ zur Erkundung „fremder“ Bäume aus den EU-Mitgliedsstaaten und natürlich auch einheimischer Bäume. Bei einer kleinen Wanderung



Riesenspaß im kühlen Nass.

über den Urwaldsteig sind einige der ältesten Bäume Deutschlands zu sehen. Aufpassen ist angesagt. Nach der Rückfahrt mit dem Bus wollen wir herausfinden, wer sich die meisten „fremden“ und „heimischen“ Bäume mit Namen merken konnte. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Fahrt mit einem modernen Fahrgastschiff vom Aselstein, der nur 15 Minuten Fußweg von der Jugendherberge entfernt liegt, ca. 90 Minuten über den Edersee. In Waldeck angekommen, geht es mit der Seilbahn zur Burg Waldeck, in der eine Schlossführung vorgesehen ist. Auf dem gleichen Weg geht es danach wieder zurück zum Schiff, welches die Gruppe dann weiter zur Staumauer und zum Spiele-Paradies „Aqua-Park“ bringt. Durch den Wildpark Edersee, ein Paradies für Tiere führt ein zwei Kilometer langer Rundwanderweg. Hier leben heimische Tiere in weitgehend natürlicher Umgebung und lassen sich aus nächster Nähe beobachten. Inmitten des Parks befindet sich eine Greifenwarte. Bei den täglichen Flugvorführungen können verschiedene Raubvögel beim Flugtraining hoch über dem Edersee beobachtet werden. Rückfahrt mit dem Schiff. Reicht der Wasserstand, legt das Schiff direkt an der Jugendherberge an. Die Klasse wird nur von den Lehrkräften begleitet. Nach dem Abendessen ist frei.

3. Tag: Heute ist Lernen angesagt. Keine Angst, das geht spielend leicht mit Naturerfahrungsspielen und ist daher eigentlich mehr Spass und Spiel. Trotzdem wird Einiges abverlangt. Zwei Gruppen treten bei mehreren Spielen gegeneinander an. Man darf gespannt sein, auf die Siegergruppe, denn die Natur hat doch so ihre eigenen Gesetze. Am Abend wird gegrillt. Die Zeit danach steht zur freien Verfügung.

4. Tag: Heute wird gewandert! Von der Jugendherberge geht es auf den Urwaldsteig Edersee und dem Kellerwaldsteig zum „Hutewald“ nach Basdorf. Mit einem Lunchpaket im Rucksack wird eine „Sauerei“ besichtigt und erkundet, die über Jahrhunderte als Waldnutzungsform praktiziert wurde. Spannende Fragen tauchen hier auf: Warum gab es das früher? Schadet das dem Wald? Wie geht es den Tieren dort? Was fressen die Tiere dort? Nach dieser „Sauerei“ wird zurück gewandert, aber nicht einfach so. Unterwegs befassen wir uns umfangreich mit den angestammten Waldbewohnern, und das sind ganz schön viele. Man darf gespannt sein! Nach dem Abendessen Abschiedsfete in der hauseigenen Disco.

5. Tag: Nach dem Frühstück erfolgt die Abreise!

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person im Haupthaus **145,00 €**

pro Person in Holzhäusern **151,00 €**

Wichtig: Dieses Programm ist ganzjährig möglich. Allerdings wird in den Monaten September bis März das Programm am Dienstag durch ein Alternativprogramm nach Absprache ersetzt! Bei Niedrigwasser oder bei zu geringer Teilnehmerzahl wird das Schiff am Dienstag durch eine Busfahrt ersetzt. Das Programm ist für jedes Alter geeignet. Die Teilnehmer sollten mit wald- und wandergerechten Schuhen und Regenkleidung anreisen.

Auf Wunsch arrangieren wir für Sie den Bus-transfer hin und zurück zwischen Jugendherberge und Schule gegen Aufpreis.



Hoherodskopf im hohen Vogelsberg



Jugendherberge Hoherodskopf
Herbergsleitung
Irene und Hans-Georg Wagner
63679 Schotten-Hoherodskopf
Telefon 06044 2760
Telefax 06044 784
E-Mail: hoherodskopf@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hoherodskopf

Die Jugendherberge liegt unterhalb des Gipfels des Hoherodskopfs im Vogelsberg, nahe dem Schottener Stadtteil Breungeshain.

Das Haus verfügt über

- 128 Betten in 36 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 5 Tagesräume
- Hauseigenes Labor
- Großes Spiel- und Freizeitgelände, Sport- und Basketballplatz, Tischtennis, Billard
- Feuchtbiotop, ausgedehnte Feuchtwiesen, Trockenmauern, Totholzinseln
- Grillplatz

3-Tage-Programm „Rodelspaß und Winterwald“

Nr. K-19-001/08
1. - 6. Klasse
Von Januar bis Februar

Die höchstgelegene Jugendherberge Hessens hat auch im Winter einiges zu bieten. Ab 2006 zum Beispiel einen hessenweit einzigartigen Schlittenverleih.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in den Winterspaß. Um 14.00 Uhr werden die herbergeeigenen Schlitten verteilt und auf geht's zur nahe gelegenen superlangen Rodelpiste. Winterzeit ist Geschichtenzeit. Abends lauscht die Klasse mit großen Ohren einer spannenden Erzählung, bevor sie zu einer erlebnisreichen Nachtwanderung in den hoffentlich tief verschneiten Wald aufbricht.

2. Tag: Was machen eigentlich die Tiere im Winter? Zusammen mit dem erfahrenen Teamer der „7 Meilen Stiefel“ geht es auf die Suche querfeldein durch den Winterwald, stapfend auf ihren Spuren. Nachmittags heißt es wieder nix wie raus in den Schnee: zu Iglu, Schneemann, Schneeballschlacht und lustigen Spielen oder einfach nur zum Herumtoben.

3. Tag: Beim Frühstück nochmals die Aussicht genießen und danach heißt es Koffer packen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **85,00 €**

Kleidung: Bitte unbedingt Handschuhe, Kopfbedeckung, Winterjacke, eventuell Regenkleidung, festes Schuhwerk (möglichst 2 Paare), der Jahreszeit und dem Anlass angemessene warme Kleidung, die schmutzig werden darf sowie verschließbare und unzerbrechliche Getränkebehälter für mindestens 0,5 Liter (am besten Thermoskanne) mitbringen!

Winterwetter ist besonders unberechenbar. Die „7 Meilen-Stiefel“ halten deshalb ausreichend Alternativangebote rund um das Thema Winter bereit, die sich im Haus durchführen lassen. Für genauere Informationen dazu sprechen Sie uns bitte an. Wir versuchen in jedem Fall, so viel Zeit wie möglich im Freien zu verbringen.

2- bis 3-Tage-Programm Nebeltage – Schöne Tage

Nr. K-19-002/08
1. - 4. Klasse
Von November bis Februar

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und raus in die neblig-schöne Natur zu einer Wanderung durch den winterlichen Naturpark und zum Info-Zentrum. Abends wird es gemütlich bei einer Märchenstunde bei Kerzenschein.

2. Tag: Winterwelt ade und Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 1 Tag Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **36,00 €**

Alternativ

2. Tag: Heute öffnet die Weihnachtsbäckerei ihre Türen. Die Kinder backen Plätzchen für die Lieben zu Hause. Für den Abend bitte Lieblingsspiele mitbringen!

3. Tag: Winterwelt ade und Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **62,00 €**

5-Tage-Programm Räuber rasen durch den Wald

Nr. K-19-003/08
2. - 8. Klasse
Von März bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und raus in den Wald. Den Nachmittag nutzt die wilde Bande dazu, ein Waldlager zu errichten, das für den Rest der Woche als Standort und Ausgangspunkt für vielfältige Aktivitäten dient.

2. Tag: Vormittags Freizeit ohne Programm. Nachmittags startet eine spannende Schatzsuche in den dichten Wäldern des Vogelsbergs. Danach machen sich die Räuber auf die Suche nach einem Bächlein oder einer Quelle, um ihren Durst zu stillen.





Den Lebensraum Boden im Wald erforschen.

3. Tag: Der Tag steht zur freien Verfügung (beispielsweise Info-Zentrum, Sommerrodelbahn). Bei Beginn der Dunkelheit brechen die mutigen Räuber zu einer abenteuerlichen Tour durch die Nacht auf.

4. Tag: Streifzug durch die nahe gelegenen Wälder und ein zünftiges Räuberpicknick im Freien stehen auf dem Programm. Nebenbei gibt es viele nützliche Dinge und Pflanzen zu entdecken, die der Wald liefert. Außerdem werden leises Anpirschen und Fährtensuchen geübt. Zum Abschluss machen die Outdoor-Fans ein tolles Lagerfeuer nach Räuberart – mit Feuerstein, Funkenschlag und Zunder.

5. Tag: Alles gut überstanden? Dann mal los, Sachen packen und die Heimreise antreten.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 155,00 €

Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden die einzelnen Programmteile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt.

Die Schulklassen stellen zwei BetreuerInnen, die während des Programms anwesend sind und die aktiv an der Durchführung beteiligt werden.



Gemütliche Zimmer warten auf unsere Gäste.

5-Tage-Programm Naturkundewoche - Wald, Wasser, Boden erleben

Nr. K-19-004/08
10 - 16 Jahre



1. Tag: Anreise erfolgt am Vormittag. Nach dem Mittagessen treffen sich die Lehrer bei einer lockeren Kaffeerrunde mit dem Teamer der 7-Meilen-Stiefel, um organisatorische Fragen zu klären. Während dessen haben die Kinder genügend Zeit für eine erste Erkundung der Herberge und ihrer Umgebung. Nachmittags geht es dann voller Tatendrang in den Wald. Es gibt Spannendes über die Vulkanregion Vogelsberg zu erfahren. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Im Anschluss an das Frühstück treffen wir uns, um gemeinsam den ganzen Tag durch die dichten Wälder des Vogelsbergs zu streifen. Heute steht die Erforschung des Lebensraums Boden im Mittelpunkt. Wir entdecken, dass Boden nicht nur Dreck ist und nicht jeder Boden gleich aussieht. Es gilt im Boden zu wühlen und die vielen Tiere zu entdecken, denen der Boden als Lebensraum dient. Ganz nebenbei lernen wir noch Interessantes über die Gesteine im Untergrund.

3. Tag: Der Vormittag ist frei. Wir machen uns am Nachmittag auf die Suche nach der Niddaquelle und folgen ihrem Lauf. Dabei steht eine ausführliche Bacherkundung auf dem Programm. Es gibt viele Lebewesen zu entdecken, die unter Schlamm, Sand und Steinen verborgen sind. Auch heute heißt es wieder genau hinsehen und Wassertiere unter dem Mikroskop im Umweltlabor der Jugendherberge beobachten.

4. Tag: Noch einmal sind wir den ganzen Tag im Wald unterwegs. Abseits überlaufener Straßen und Wege gehen wir dem Ökosystem Wald mal spielerisch, mal mit Becherlupe und Bestim-

mungstafel im wahrsten Sinne auf den Grund und entlocken ihm einige seiner Geheimnisse. Besonders größere Tiere zeigen sich meist nicht direkt, aber mit detektivischem Fleiß finden wir dennoch die zahlreichen Spuren, die sie uns hinterlassen haben. In der Mittagspause werden bei einem Picknick an der frischen Luft die mitgebrachten Lunchpakete aufgegessen. Nachmittags schauen wir uns die gesammelten Sachen im Umweltlabor mal genauer an. Und all die schönen Pflanzen, die wir gefunden haben, wollen wir mit Hilfe eines Herbariums für die Ewigkeit erhalten.

5. Tag: Mit vielen neuen Eindrücken wird nach dem Frühstück die Heimreise angetreten.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination in Zusammenarbeit mit den 7-Meilen-Stiefeln

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 150,00 €

Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden einzelne Programmteile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt!

Bei dem Programm geht es um die handlungsorientierte Annäherung an das Ökosystem, mit den Aspekten Landschaft, Boden, Wasser und Wald. Dabei werden sowohl übergreifende Konzepte als auch einzelne Arten thematisiert, so dass die Klasse nach dem Projekt Zusammenhänge erarbeitet und ihre Kenntnisse heimischer Arten erweitert hat. Eine Schwerpunktsetzung nach Ihrem Wunsch in Einzelthemen ist möglich.

Die Schulklassen stellen zwei BetreuerInnen, die während des Programms anwesend sind und die aktiv an der Durchführung beteiligt werden.



Ausführliche Erkundungen in den Bächen der Umgebung.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Jugendherberge Bad Homburg
Herbergsleitung

Reinhard Janz

Mühlweg 17

61348 Bad Homburg

Telefon 06172 23950

Telefax 06172 22312

E-Mail: bad-homburg@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/bad-homburg

Die moderne Jugendherberge Bad Homburg in Hessen liegt direkt am Schlosspark, im Zentrum der Stadt. Von hier aus erreicht man leicht die Sehenswürdigkeiten der Stadt oder man erholt sich in der Sauna- und Badelandschaft „Taunus Therme“.

Das Haus verfügt über

- 201 Betten in 56 Zimmern sowie 1 Familienapartment, alle mit Dusche/WC
- 1 Speisesaal
- 7 Tagesräume
- Cafeteria
- Klavier, E-Piano

Abenteuer Archäologie – Mit Asterix die Römer erobern

Auf den Spuren der Römer lädt die Jugendherberge alle kleinen und großen „Geschichtsforscher“ ein zu einem abenteuerlichen Einblick in die klassische Archäologie. Das erlebnisintensiv gestaltete Programm bietet allen Dreikäsehochs und Jugendlichen eine ereignisreiche Zeitreise. Die Gäste bewegen sich zur spielerischen und wissenschaftlichen „Eroberung“ der Römer in den Fußstapfen von Asterix und gewinnen interessante Einblicke in die Altertumsforschung.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Das Bad Homburger Schloss - die ehemalige Residenz der Landgrafen von Hessen-Homburg.

3-Tage-Programm

Wir „erobern“ das Römische Reich

Nr. K-20-001/08

4. - 8. Klasse

1. Tag: Zeitreise

Nach der Anreise zum Mittagessen ist genügend Zeit zu Eigeninitiativen wie zum Beispiel Sightseeing-Touren durchs schöne Bad Homburg. Abends beginnt, spannend und multimedial, eine Zeitreise – angefangen vom Aufstieg und Untergang des Römischen Reiches bis ins Hier und Heute der Bad Homburger Saalburg, dem einstigen römischen Kastell. Spannend dokumentiert der Vortrag die Arbeit des integrierten Forschungsinstituts und die umfangreiche Museumsausstellung.

2. Tag: Besuch der Saalburg

Vormittags füllt sich bei einem ganztägigen Besuch der Saalburg die Theorie mit Leben. Eine Führung durch das rekonstruierte römische Limeskastell macht Geschichte zu einem einzigartigen Erlebnis. Alle Teilnehmer dürfen die römische Bewaffnung in ihrer Reichweite und Durchschlagskraft selbst auszuprobieren. Nachmittags kann sich jeder an einem echt römischen Mahl nach dem Rezept des klassischen „Bocuse Apicius“ delektieren. Ein Bus bringt die Klasse wieder zurück zur Jugendherberge. Mit einer unterhaltsamen Mischung aus römischer Geschichte und Geschichten geht ein erlebnisreicher Tag zu Ende.

3. Tag: Archäologie

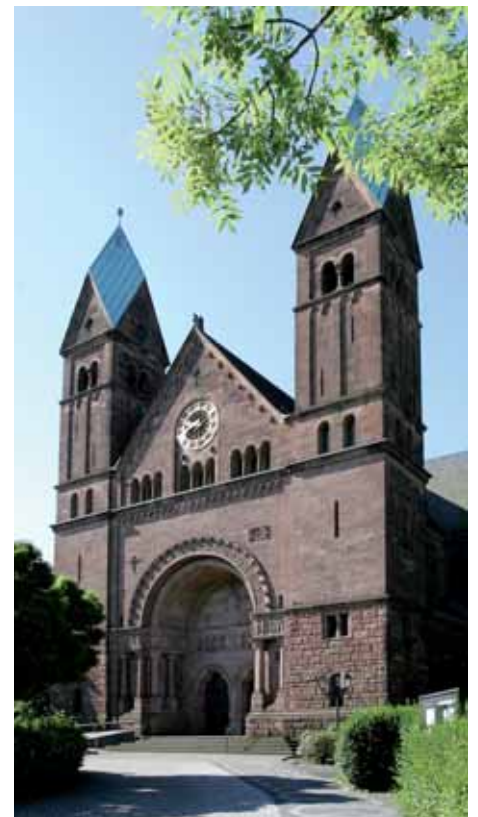
Heute ist der Tag der Wissenschaft. Mit Originalfunden aus der Saalburg kann man nachvollziehen, wie archäologische Relikte die Rekonstruktion der Antike ermöglichen. Welche Antworten liefert uns ein römisches Grab? Zivile Kleinfunde werden gemeinsam gedeutet und

besprochen. Ein eindrucksvoller Einblick ins Abenteuer der Archäologie. Ein Geschenk für jeden versüßt den Abschied nachmittags nach einer Zeitreise in die Welt, in der Miraculix seinen Zaubertrank braute.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, zusätzliches Mittagessen, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **127,70 €**



Das Portal der Erlöserkirche in Bad Homburg.

3-Tage-Programm

„Fun & Action“ am Land zu Wasser

Nr. K-21-001/08

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Gut gestärkt startet die Gruppe mit dem Besuch des „Hugenottenmuseums“, danach geht es weiter mit der spannenden Stadtrallye, um die schöne Stadt Bad Karlshafen kennen zu lernen und zu erkunden, wobei es interessante Dinge über das Leben der Hugenotten und über die Geschichte Bad Karlshafens zu erfahren gibt.

2. Tag: Nach dem Frühstück, mit leckeren Lunchpaketen versorgt, heißt es „Alle an Bord“ zur Actiongeladenen Kanutour. Es muss selbst gepaddelt und sich auf der Weser durch die Wellen geschlagen werden. In Beverungen, wieder festen Boden unter den Füßen, geht es nach einer kleinen Stadterkundung bzw. Shoppingtour wieder zurück zur Jugendherberge. Der Abend klingt entweder bei einem tollen Grillfest im Freien gemütlich aus oder es wird bei einem Discoabend noch einmal so richtig abgerockt.

3. Tag: Nach so viel Action heißt es am 3. Tag leider schon wieder Abschied nehmen, aber natürlich nicht ohne sich beim Frühstück für die Heimreise gestärkt zu haben.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **69,00 €**

Das Programm kann auch in der Jugendherberge Helmarshausen gebucht werden.

5-Tage-Programm

Bürgerlich oder doch vom Fürstentum.....

Nr. K-21-002/08

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Gut gestärkt startet die Klasse mit dem Besuch des „Hugenottenmuseums“, danach geht es weiter mit der spannenden Stadtrallye, um die schöne Stadt Bad Karlshafen kennen zu lernen und zu erkunden, wobei es interessante Dinge über das Leben der Hugenotten und über die Geschichte Bad Karlshafens zu erfahren gibt.

2. Tag: Wanderung zum Töpfern nach Helmarshausen. Unter fachkundiger Anleitung werden kleine Kunstwerke selbst hergestellt, die natürlich auch mit nach Hause genommen werden können.

Am **3. Tag** steht ein Tagesausflug nach Kassel an. Besuch des Schlosses „Wilhelmshöhe“ und unter fachkundiger Führung kann die Klasse einen Einblick in das Leben der Fürsten bekommen. Danach lernen die Schüler die schöne Kasseler Innenstadt bei einer ausgedehnten Shoppingtour näher kennen.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Jugendherberge Bad Karlshafen
Herbergsleitung

René Petzold

Winnfelder Straße 7
34385 Bad Karlshafen

Telefon 05672 338

Telefax 05672 8361

E-Mail: bad-karlshafen@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/bad-karlshafen

Die Jugendherberge liegt sehr zentral direkt am Weserradweg und nur 800 m von der Kristall Weserbergland-Therme entfernt. Der umliegende Reinhardswald lädt zu ausgiebigen Spaziergängen ein.

Das Haus verfügt über

- 86 Betten in 21 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 3 Tagesräume
- Spielplatz
- Tischtennis, Streetball, Kicker
- Grillplatz

Der **4. Tag** steht unter dem Motto „Wunder des Waldes“. Die Gruppe wird bei einer geführten Erkundungstour viele Dinge über den Wald lernen, die Sie bestimmt noch nicht gewusst haben! Was sich alles aus Kräutern und Co. herstellen lässt wird alle überraschen.

5. Tag: Nach so viel Action heißt es am 5. Tag leider schon wieder Abschied nehmen, aber natürlich nicht ohne sich beim Frühstück für die Heimreise gestärkt zu haben.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **139,00 €**

Das Programm kann auch in der Jugendherberge Helmarshausen gebucht werden.



Die Weser lädt zu einer Kanutour ein.



Jugendherberge Kassel
Herbergsleitung
Erika Mößinger
Schenkendorfstraße 18
34119 Kassel
Telefon 0561 776455
Telefax 0561 776832
E-Mail: kassel@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/kassel

Die Jugendherberge liegt nahe der Stadtmitte neben dem Park „Tannenwäldchen“ mit Spielplätzen, Rasenflächen und kleinem Fußballfeld im Stadtteil „Vorderer Westen“. Sie ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut zu erreichen. Das moderne Haus ist idealer Ausgangspunkt, um die kulturellen und historischen, die sportlichen, die naturverbundenen und die geselligen Seiten der beliebten nordhessischen „documenta-Stadt“ Kassel im Rahmen einer abwechslungsreichen Klassenfahrt zu erleben.

Das Haus verfügt über

- 209 Betten in 58 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 9 Tagesräume
- Cafeteria, Disco, Fernsehraum
- Klavier, umfangreiches Medienangebot
- In- und Outdoor-Tischtennis, Kicker, Billard
- Internet-PC
- Grillplatz, Sommerbestuhlung auf dem Hof
- Auswahl an Gesellschaftsspielen

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten oder Verlängerungstage finden Sie im Internet. Wir beraten Sie gerne auch telefonisch.



3-Tage-Programm

Sehen, Spielen, Erleben

Die Jüngsten entdecken Kassel.
Nr. K-22-001/08
1. - 7. Klasse



Wenn die jüngsten Schülerinnen und Schüler zum ersten Mal auf Reisen gehen, dann sollen sie anschließend auch was zu Erzählen haben! Ein mit erfahrenen Lehrkräften abgestimmtes Programm mit 2 Übernachtungen kombiniert einerseits Sport und Spiel, andererseits sollen der Entdeckungs- und Wissensdrang kreativ angeregt werden.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Am Nachmittag geht es zum Erlebnisbad „Aqua Park“. Hier kann sich jeder herrlich im Wasser austoben oder eine Rutschpartie auf der 85m langen Rutsche wagen. Abends stehen ein Raum und eine Auswahl an Spielen in der Jugendherberge zur Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es auf zu „Einer Reise durch die Zeit“ im Naturkundemuseum. Hier kann jeder Pflanzen und Tiere von einst und heute entdecken. Nach Absprache kann in Workshops mikroskopiert oder können Fossilien-Gipsabgüsse selbst hergestellt werden. Auch Führungen unter dem Motto „Vögel der Region“ oder „die bizarre Welt der Insekten“ sind möglich. (Wir beraten die Lehrkräfte gerne bei der Auswahl.) Nach dem stärkenden Mittagessen starten wir in den Bergpark Wilhelmshöhe. Hier kann man bei einem Geländespiel viel entdecken! Alternativ bietet das „Kinder-Wunderland“ Spiel und Spaß bei jedem Wetter! Hier warten viele Attraktionen auf die kleinen und großen Besucher. Und am (frühen) Abend können sich alle noch auf einen Kinobesuch freuen!

3. Tag: So schnell vergeht die Zeit in Kassel! Nach dem Frühstück startet die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **84,00 €**

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person **80,00 €**

Sie sparen 4,00 €

Hinweis: Organisierte Verlängerungstage nach Ihren Wünschen gegen Aufpreis möglich. Aufpreis Kinder-Wunderland 7,00 € pro Person. **Änderungen vorbehalten.**

3-Tage-Programm

Kasseler Fitnessstage

Nr. K-22-002/08
5. - 13. Klasse

1. Tag: „Fitte“ Anreise zum Mittagessen. Nachmittags Besuch des Sport- und Freizeitbades „Aqua Park“. Abends geht es dann zum rhythmisch bewegten „Trockenschwimmen“ in die Disco der Jugendherberge.

2. Tag: Ein abenteuerlicher Morgen in der „Vertical World“ bietet mit über 40 verschiedenen Kletterrouten ein besonderes sportliches Erlebnis. Nachmittags besteht die Qual der Wahl zwischen einer Stadtrallye durch die kulturellen Sehenswürdigkeiten der Kasseler Innenstadt oder einem naturintensiven Spaziergang im Bergpark Wilhelmshöhe. Ein weiterer Höhepunkt des Tages ist die abendliche Riverboat-Party auf der Fulda an Bord der „MS Hessen“. Im Winter bietet sich alternativ abends ein Kinobesuch an.

3. Tag: Das Kofferpacken nach dem Frühstück ist die letzte Fitnessaktion.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **105,00 €**

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person **98,50 €**

Sie sparen 6,50 €

Hinweis: Die Riverboat-Party kann nur dienstags stattfinden. **Änderungen vorbehalten.**

3-Tage-Programm

Kasseler Schnuppertage

Nr. K-22-003/08
7. - 13. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nachmittags wird auf einer findigen Stadtrallye die Kasseler Innenstadt kennen gelernt. Alternativ: Spaziergang durch den fürstlichen Bergpark Wilhelmshöhe mit Schloss und der imposanten Statue des Herkules. Abends ist ein Kinobesuch geplant.

2. Tag: Technik nach dem Motto „Er läuft und läuft und ...“ ist das Thema des Vormittags. Es besteht die freie Auswahl zwischen der Besichtigung des VW-Werkes in Baunatal oder einer Führung durch das Kasseler Wasserwerk „Neue Mühle“. Nach einem geselligen Picknick geht es anschließend in das Sport- und Freizeitbad „Aqua Park“. Heiße Rhythmen auf schwankenden Bootsplanken verheißt die abendliche Riverboat-Party auf der Fulda an Bord der „MS Hessen“. Im Winter bietet sich alternativ die Herbergsdisco zum Abrocken an.

3. Tag: Nach dem Frühstück endet die Schnupperfahrt mit der Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **93,00 €**

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person **88,00 €**

Sie sparen 5,00 €

Hinweis: Die Riverboat-Party kann nur dienstags stattfinden. **Änderungen vorbehalten.**

5-Tage-Programm

Das Stehaufmännchen – Muskelkater inklusive

Nr. K-22-004/08
5. - 13. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und einer sportintensiven Woche. Nachmittags gibt es eine Stadtrallye durch die Innenstadt. Abends ist Party-Time in der Disco der Jugendherberge.

2. Tag: Jetzt wird es anstrengend. Vormittags geht's zum Klettern ins „Vertical World“ – eine Indoor-Kletteranlage, bei der Mann und Frau auf mehr als 40 verschiedenen Routen die Wände hochgehen kann. Ein sportliches Erlebnis am Nachmittag ist Minigolf. Abends Riverboat-Party auf der „MS Hessen“. Im Winter: Änderungen vorbehalten.

3. Tag: Natur pur bietet die ganztägige Wanderung durch den schönen Habichtswald. Eine gesellige Rast rund um den Grill „bringt verbrauchte Energie sofort zurück“ und weiter geht's zu Europas größtem Bergpark „Wilhelmshöhe“ mit dem kraftstrotzenden „Herkules“ und den phantastischen Wasserspielen. Im Winter alternativ Eis laufen in der Eissporthalle und ein Spaziergang, vorbei an den Sehenswürdigkeiten des Bergparks, zum Schloss Wilhelmshöhe. Der Abend steht zur freien Verfügung - auf Wunsch geben wir Tipps für die freien Stunden.

4. Tag: Aktiv und fit geht es ins Sport- und Freizeitbad „Aqua Park“ nach Baunatal. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Am Abend kommen Filmfreunde bei einem Kinobesuch voll auf ihre Kosten.

5. Tag: Egal, ob mit oder ohne Muskelkater, nach dem Frühstück wird die Heimreise angetreten.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Personen

Sonderpreis pro Person 170,00 €

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person 163,00 €

Sie sparen 7,00 €

Hinweis: Die Riverboat-Party kann nur dienstags, die geführte Wanderung nur mittwochs stattfinden (mindestens 50 Personen) - wetterabhängig. **Änderungen vorbehalten.**

5-Tage-Programm

Abenteuer Kassel – einst, heute und jetzt

Nr. K-22-005/08
7. - 13. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in das Abenteuer Jugendherberge. Nachmittags gibt es viel Spaß und Spannung bei einer findigen Stadtrallye zum schnellen Kennen lernen der Innenstadt. Abends geht es zum auflockernden Abrocken in die Disco der Jugendherberge.

2. Tag: Der größte Arbeitgeber der Region gibt sich die Ehre. Das VW-Werk Baunatal öffnet seine Tore zu einer „Schau aufs Fließband“-Besich-

tigung des unendlich laufenden Produktionsvorgangs. Nachmittags Besuch des Sport- und Freizeitbades „Aqua Park“. Eine auf den „Fluten“ der Fulda wildbewegte Riverboat-Party beschließt den Tag. Im Winter bietet sich alternativ dazu ein Kegelaabend an.

3. Tag: Wanderung durch den Habichtswald und Erforschung seiner vielgestaltigen Natur. Nach geselliger Runde um den Grill geht die Tour weiter zu Europas größtem Bergpark „Wilhelmshöhe“ mit dem überdimensionalen „Herkules“ und dem phantastischen Erlebnis der berühmten Wasserspiele. Im Winter alternativ dazu Besichtigung des Hessischen Rundfunks in Kassel oder des Wasserwerk museums „Neue Mühle“. Nachmittags Spaziergang durch den sehenswerten Bergpark Wilhelmshöhe mit Schloss. Abends ist ein Kinobesuch geplant.

4. Tag: Ein Besuch der Gedenkstätte Breitenau führt vormittags geradewegs in eine dunkle, deutsche Vergangenheit. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Nach dem Frühstück Start zur Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 153,50 €

Hinweis: Die Riverboat-Party kann nur dienstags, die geführte Wanderung nur mittwochs stattfinden (mindestens 50 Personen) - wetterabhängig. **Änderungen vorbehalten.**

5-Tage-Programm

Kassel live erleben - Spaß im Sommer und im Winter

Nr. K-22-006/08
5. - 13. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nachmittags führt eine abenteuerliche Stadtrallye zu den Highlights der Innenstadt und sorgt für ein schnelles Kennen lernen. Abends geht es zum auflockernden Abrocken in die Disco der Jugendherberge.

2. Tag: Toben und Abkühlen im Sport- und Freizeitbad „Aqua Park“. Danach heißt es „Ich seh' den Sternenhimmel“ bei einem Besuch im eindrucksvollen Planetarium und im Museum für Astronomie- und Technikgeschichte. Abends im Sommerhalbjahr Riverboat-Party und romantischer Sonnenuntergang auf den „Fluten“ der Fulda an Bord der „MS Hessen“. Im Winter Alternativangebot nach Absprache, z.B. Kegelaabend.

3. Tag: Ab in die Natur: Wanderung durch den Habichtswald mit gemeinsamem Grillen in geselliger Runde. Danach geht es weiter in den Bergpark Wilhelmshöhe zum kraftstrotzenden „Herkules“ und den Kasseler Wasserspielen mit Kaskaden und Riesenfontäne.

Im Winterhalbjahr lautet das Motto: Heiß auf Eis? Eislaufen in der Eissporthalle am Vormittag und nachmittags Spaziergang durch Europas größten Bergpark Wilhelmshöhe. Der Abend kann frei gestaltet werden – gerne geben wir Ihnen Anregungen.



Die Wilhelmshöhe mit dem kraftstrotzenden Herkules.

4. Tag: Nach dem Frühstück entweder Besuch der Gedenkstätte Breitenau mit einem äußerst interessanten Blick in eine dunkle deutsche Vergangenheit, dem Bergwerksmuseum Borken, dem Wasserwerksmuseum „Neue Mühle“ oder nach Verfügbarkeit – bei rechtzeitiger Anmeldung – eines modernen Industriebetriebes in Kassel, z.B. ThyssenHenschel oder des Hessischen Rundfunks. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Am Abend steht zur Freude aller Filmfreunde ein Kinobesuch auf dem Programm.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht die Klassenfahrt leider schon zu Ende und die Heimfahrt beginnt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 163,00 €

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person 155,50 €

Sie sparen 7,50 €

Hinweis: Die Riverboat-Party kann nur dienstags, die geführte Wanderung nur mittwochs stattfinden (mindestens 50 Personen) - wetterabhängig. **Änderungen vorbehalten.**

5-Tage-Programm

Kassel auf Achse

Nr. K-22-007/08
7. - 13. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nachmittags führt eine abenteuerliche Stadtrallye „auf Schusters Rappen“ zu den Highlights der Innenstadt und sorgt für ein schnelles Kennen lernen. Abends geht es zum Abrocken in die Disco der Jugendherberge.

2. Tag: Nach dem Frühstück heißt es heute: Auf in die Pedale...! Mit Fahrrädern geht es von Kassel in die Dreiflüssestadt Stadt Hann. Münden. Der Weg führt an der Fulda entlang zum Ziel: In die Stadt, wo Werra und Fulda sich zur Weser vereinen. Dort besteht noch Zeit zum Bummeln und Ausspannen. Mit dem Zug geht es am Nachmittag zurück nach Kassel. Abends im Sommerhalbjahr Riverboat-Party und romantischer Sonnenuntergang auf den „Fluten“ der Fulda an Bord der „MS Hessen“.

Im Winter bzw. wetterbedingt Alternativangebot nach Absprache, z.B. tagsüber Besuch des Freizeitbades „Aqua-Park“ und abends Kegelspaß.

3. Tag: Ab in die Natur: Wanderung durch den Habichtswald mit gemeinsamem Grillen in geselliger Runde. Danach geht es weiter in den Bergpark Wilhelmshöhe zum kraftstrotzenden „Herkuless“ und den Kasseler Wasserspielen mit Kaskaden und Riesenfontäne.

Im Winterhalbjahr lautet das Motto: Heiß auf Eis? Eislaufen in der Eissporthalle am Vormittag und nachmittags Spaziergang durch Europas größten Bergpark Wilhelmshöhe.

Der Abend kann frei gestaltet werden – gerne geben wir Ihnen Anregungen.

4. Tag: Nach dem Frühstück stehen „Achsen“ anderer Art auf dem Programm: Die Besichtigung eines modernen Industriebetriebes in Kassel, z.B. ThyssenHenschel oder des VW-Werkes. Je nach Verfügbarkeit Ausweich auf andere interessante Unternehmen möglich. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Am Abend geht es zur Freude aller Filmfreunde ins Kino.

5. Tag: Nach dem Frühstück gehen die Aktionstage in Kassel leider zu Ende - die Heimreise beginnt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Personen

pro Person **168,50 €**

(max. Gruppengröße: Klassenverband ca. 30 Personen).

Die Programmreihenfolge kann variiert werden; die Punkte sind z.T. wetterabhängig. Die Riverboat-Party kann nur dienstags, die geführte Wanderung nur mittwochs stattfinden; die Fahrrad-Tour wird nicht begleitet – wir stellen Wegbeschreibungen für eine verkehrsberuhigte Route zur Verfügung. **Änderungen vorbehalten!**

Die beiden nachfolgenden Programme richten sich vor allem an Schülerinnen und Schüler, die – egal welcher Altersstufe – demnächst vor dem Start in Beruf oder Studium stehen. Wie treffe ich die richtige Entscheidung für mich: Lehre oder Studium? Wie bewerbe ich mich richtig? Wo erhalte ich Informationen? Einblicke hinter die Kulissen bekannter Unternehmen ermöglichen ein erstes „Schnuppern“. Aber auch als Ergänzung zu den alljährlichen Berufspraktika werden interessante Informationen geliefert.

3-Tage-Programm

Auf dem Weg in die Berufswelt – Was kommt nach der Schule?

Abwechslungsreiche Tage zwischen Beruf und Freizeit

Nr. K-22-008/08
ab 8. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem informativen Berufsvorbereitungs-Programm. Nachmittags ist ein Besuch des Berufsinformationszentrum (B.I.Z.) Kassel geplant. Nach einem Einführungsvortrag können weitere Ange-



Die Orangerie in Kassel.

bote im B.I.Z. genutzt werden, zum Beispiel Tests zur Berufswahl, Informationen zu Bewerbungsverfahren. Abends Kinobesuch im Cineplex-Capitol Kassel.

2. Tag: Vormittags erleben die Besucher im VW-Werk in Baunatal die Welt eines modernen Industriebetriebes hautnah. Nachmittags Wechsel von der Arbeitswelt zum Freizeitspaß im kühlen Nass des „Aqua-Parks“ in Baunatal. Abends fetzige Riverboat-Party auf der Fulda an Bord der „MS Hessen“. (Nur dienstags im Sommerhalbjahr möglich). Alternativ dazu kann abends eine „ruhige Kugel“ beim Kegeln geschoben werden.

3. Tag: Mit vielen Infos zur Berufswahl geht es nach dem Frühstück auf die Heimfahrt.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-30 Teilnehmer

pro Person **92,50 €**

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person **88,50 €**

Sie sparen 4,00 €

Eine frühzeitige Buchung ist aufgrund der Vorgaben der Programmpartner notwendig.

Mindestalter der Teilnehmer: 15 Jahre
Änderungen vorbehalten!

5-Tage-Programm

Auf dem Weg in die Berufswelt – Was kommt nach der Schule?



Abwechslungsreiche Tage zwischen Beruf und Freizeit
Nr. K-22-009/08
ab 8. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem informativen Berufsvorbereitungs-Programm. Nachmittags ist ein Besuch des Berufsinformationszentrum (B.I.Z.) Kassel geplant. Nach einem Einführungsvortrag können weitere Angebote im B.I.Z. genutzt werden, zum Beispiel Tests zur Berufswahl, Informationen zu Bewerbungsverfahren. Abends ist Disco in der Jugendherberge angesagt.

2. Tag: Vormittags erleben die Besucher im VW-Werk in Baunatal die Welt eines modernen

Industriebetriebes hautnah. Nachmittags Wechsel von der Arbeitswelt zum Freizeitspaß ins kühle Nass des „Aqua-Parks“ in Baunatal. Abends fetzige Riverboat-Party auf der Fulda an Bord der „MS Hessen“. (Nur dienstags im Sommerhalbjahr möglich). Alternativ dazu kann abends eine „ruhige Kugel“ beim Kegeln geschoben werden.

3. Tag: Eine Führung durch die Universität Kassel liefert unter anderem einen Überblick über das Studienangebot und Einblicke in das Studentenleben auf dem Campus. Bei Interesse und nach vorheriger Absprache besteht die Möglichkeit, einen speziellen Fachbereich zu besuchen. **Alternativ:** Ein Ausbilder eines namhaften Unternehmens, z. B. der Deutschen Bahn AG oder Edeka, stellt in einer Präsentation die firmeneigene Berufsausbildung vor und gibt nützliche Tipps zum richtigen Umgang mit Bewerbungsverfahren.

Nach so vielen Eindrücken braucht man nachmittags Luft zum Ausspannen im historischen Bergpark Wilhelmshöhe mit phantastischen Wasserspielen. Wenn das Wetter zum Baden einlädt, ist der naturbelassene BUGA-Badeseen immer einen Besuch wert. Abends Freizeit ohne Programm.

4. Tag: Interessante und zukunftsorientierte Firmen Nordhessens laden zur Besichtigung ein! Zur Auswahl stehen unter anderem Klinikum Kassel, Henschel Antriebstechnik Werk Kassel, Hessischer Rundfunk (Studio Kassel), Deutsche Bahn AG, Ausbesserungswerk Kassel, Wilhelmsthaler Mineralbrunnen, Calden (evtl. Buskosten exclusive). Nachmittags bleibt noch Zeit zu einem Stadtbummel. Abends ist ein Kinobesuch im Cineplex-Capitol Kassel geplant.

5. Tag: Mit vielen neuen Eindrücken zur Berufs- oder Studienwahl geht es nach dem Frühstück auf die Heimfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-30 Teilnehmer

pro Person **152,50 €**

In den Monaten November bis Februar „Schnäppchen-Wochen“:

Aktionspreis pro Person **145,00 €**

Sie sparen 7,50 €

Eine frühzeitige Buchung ist aufgrund der Vorgaben der Programmpartner notwendig.

Mindestalter der Teilnehmer: 15 Jahre
Änderungen vorbehalten!

Seminare 2008

Angebote für Studienseminare und akkreditierte Lehrerfortbildungen

Sehr geehrte Damen und Herren,

Schul- und Klassenfahrten, Studien- und Lehrausflüge, mehrtägige Erlebnistouren sind ein wichtiger Beitrag zur zeitgemäßen Bildungs- und Erziehungsarbeit von Schülerinnen und Schülern. Das über die normale tägliche Unterrichtszeit hinausgehende Zusammensein von Lehrern und Schülern in „anderer“ Umgebung fördert das persönliche Kennen lernen, eröffnet den Schülern neue Erlebniswelten und Bildungsinhalte, fördert die gesellschaftliche Integration sowie das Verständnis und die Rücksichtnahme für den „Anderen“.

Die Begeisterung der Schülerinnen und Schüler – auch schon im Vorschulalter – für Schulfahrten oder andere mehrtägige Ausflüge ist auch heute ungebrochen. Gegenüber früher haben sich aber der gesellschaftliche Anspruch und die erzieherischen Erfordernisse für derartige Veranstaltungen gewandelt: Art und Umfang müssen noch stärker pädagogisch ausgerichtet sein. Lernen und Erleben mit allen Sinnen ist gefragt. Der finanzielle Rahmen und die Belastungen sowohl von Schülern wie von Lehrkräften müssen angemessen und vertretbar sein. Die Verantwortung und die Haftung der Aufsichtsführenden sollen überschaubar und klar definiert sein.

Für die erfolgreiche Durchführung von Schul- und Klassenfahrten bieten die „jugendherbergen **in hessen**“ im Rahmen der Referendarausbildung und Lehrerfortbildung spezielle Seminare an. Die 3- bis 5-tägigen Kurse umfassen alle Aspekte des „Lernens und Lebens an einem anderen Ort“, wie Vorbereitung und Planung, Unterrichtsangebote, pädagogische Inhalte, Projekt orientiertes Lernen, Erlebnis- und Entdeckungsprogramme, Finanz- und Rechtsfragen etc.

Ziel unserer permanenten Kursangebote ist es, Ihnen als Lehrer das bestmögliche Wissen für die erfolgreiche Durchführung Ihrer Schul- und Klassenfahrten zu vermitteln.

Geeignet sind viele dieser Programme aber auch für die notwendige Lehrerfortbildung und damit für Sie, sehr geehrte Pädagogen, die sich bereits mitten im Berufsleben befinden.

Wir freuen uns, wenn wir Sie demnächst bei uns begrüßen können.

Mit freundlichen Grüßen



Peter Kraft
Vorstandsvorsitzender

Jugendherberge Büdingen

Klassenfahrten mit Sinn, Verstand und Spaß

3- oder 5-Tage-Programm

Durch viele Kontakte und Gespräche mit Lehrern/innen kennen wir die Probleme, den Stress und die Wünsche die eine Gruppe samt Lehrpersonal hat. In dieser Fortbildung sollen Sie das Handwerkszeug bekommen, Ihre zukünftigen Klassenfahrten mit einer gewissen Gelassenheit und Vorfreude zu organisieren und durchzuführen. Gleichzeitig sollen Sie direkt an einem realen Beispiel, der Jugendherberge Büdingen, die vielfältigen Möglichkeiten eines beispielhaften Standortes entdecken. Wir stellen Ihnen nicht nur die Jugendherberge mit all Ihren Projekten und Programmen ausführlich vor, sondern laden auch zu einem Ausflug ins Umland ein. Wir beschäftigen uns mit der Organisation und Planung, der Durchführung und der Nachbereitung von Klassenfahrten. Wir zeigen Ihnen verschiedene Möglichkeiten von Klassenfahrten, mit ihren Vor- und Nachteilen auf (Schullandheime, Jugendherbergen, Selbstversorgerhäuser und mehr). Wir gehen unter anderem den Fragen nach: Wie sinnvoll ist eine freizeitpädagogische Begleitung der Klassenfahrt? Wie kann ich die Erlebnisse der Klassenfahrt mit in den Schulalltag übernehmen? Was muss ich im Vorfeld bedenken? Welche Unterbringungsmöglichkeit ist für meine Klasse am sinnvollsten? Welche Schwerpunkte sollte ich während der Klassenfahrt setzen? Wie kann ich die Klassenfahrt, auch thematisch sinnvoll vorbereiten? Welche Zuschüsse kann ich wo beantragen? Wie gestalte ich den Elternabend für die Klassenfahrt? Wie sieht die rechtliche Seite aus?

3-Tage-Programm

- 1. Tag:** Anreise. Am Nachmittag lernen Sie unter fachkundiger Leitung die Jugendherberge und ihre Freizeitangebote näher kennen.
- 2. Tag:** 9.00 - 12.00 Uhr + 13.00 - 15.30 + 16.00 - 18.00 Uhr
Theorieteil 1 + 2 + 3.
- 3. Tag:** Abreise.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension inkl. Schulungsmaterial.

pro Person bei 10 Teilnehmern 130,00 €
pro Person bei 16 Teilnehmern 110,00 €

Teilnehmerzahl: mindestens 10 und höchstens 16.

Termine: 02.11. - 04.11.2007; 16.11. - 18.11.2007;
18.01. - 20.01.2008; 08.02. - 10.02.2008;
29.02. - 02.03.2008

Akkreditierung beantragt. Leistungspunkte: 15 IQ Nummer: 033196501

5-Tage-Programm

- 1. Tag:** Anreise. Am Nachmittag lernen Sie unter fachkundiger Leitung die Jugendherberge näher kennen.
- 2. Tag:** 9.00-12.00 Uhr + 13.00 - 16.00 Uhr Theorieteil 1 + 2
- 3. Tag:** 9.00-12.00 Uhr Informationen zu den angebotenen Projekten und Programmen in der Jugendherberge Büdingen. 13.00-16.00 Uhr Ausflug zu einer der vielfältigen und spannenden Gruppenausflugsmöglichkeiten rund um Büdingen.
- 4. Tag:** 9.00-12.00 Uhr + 13.00-16.00 Uhr Theorieteil 3 + 4.
- 5. Tag:** Abreise.

Leistungen: 4 Übernachtungen mit Vollpension inkl. Schulungsmaterial.

pro Person bei 10 Teilnehmern 230,00 €
pro Person bei 16 Teilnehmern 210,00 €

Teilnehmerzahl: mindestens 10 und höchstens 16.

Termine: 26.11. - 30.11.2007; 10.12. - 14.12.2007;
21.01. - 25.01.2008; 11.02. - 15.02.2008;
03.03. - 07.03.2008

Akkreditierung beantragt. Leistungspunkte: 35 IQ Nummer: 0331934

Jugendherberge Büdingen

Suchtprävention zum Anfassen

4-Tage-Programm

Suchtprävention an Schulen wird häufig als notwendiges Übel angesehen. Oft wird auch der Sinn und Nutzen präventiver Maßnahmen nicht erkannt oder in Frage gestellt. Zum einen mag der Grund in der zu starken Theorie-

tisierung dieses Themenkomplexes liegen, zum anderen jedoch an dem „bitteren Ernst“ mit dem Suchtprävention häufig vermittelt wird. Gerade jedoch in der präventiven Arbeit darf dir Freude, der Spaß nicht fehlen, ja sie sind sogar notwendige Bestandteile. Nur so ist auch eine ausreichende Motivation bei den Schülern/innen für dieses Thema vorhanden. Suchtprävention sollte Spaß machen, sie sollte sowohl interessant als auch spannend sein und fester Bestandteil des Schulalltages. Richtig verstandene Präventionsarbeit ist nichts anderes als die Förderung der gesunden Entwicklung. Diesen Aspekten des Themas wollen wir innerhalb der Fortbildung Rechnung tragen. Wir möchten Ihnen Wege aufzeigen, auf denen Sie Ihre Schüler/innen neugierig auf Prävention machen.

Die Fortbildung gliedert sich in 3 Bereiche:

1. Was ist Sucht?
2. Wie entsteht Sucht?
3. Prävention in Theorie + Praxis.

- 1. Tag:** Anreise. Danach steht der Tag zur freien Verfügung.
- 2. Tag:** 9.00-12.00 Uhr + 13.00-15.30 + 16.00-18.00 Uhr
Theorieteil 1 + 2 + 3.
- 3. Tag:** 9.00-12.00 Uhr + 13.00-15.30 + 16.00-18.00 Uhr
Theorieteil 4 + 5 + 6.
- 4. Tag:** Abreise.

Leistungen: 3 Übernachtungen mit Vollpension inkl. Schulungsmaterial.

pro Person bei 10 Teilnehmern 210,00 €
pro Person bei 16 Teilnehmern 190,00 €

Teilnehmerzahl: mindestens 10 und höchstens 16.

Termine: 20.11. - 23.11.2007; 04.12. - 07.12.2007;
15.01. - 18.01.2008; 19.02. - 22.02.2008;
11.03. - 14.03.2008

Akkreditierung beantragt. Leistungspunkte: 30 IQ Nummer: 0332024

Jugendherberge Erbach

Stressfrei und professionell durch die Klassenfahrt

3-Tage-Programm

In nur 3 Tagen werden junge Referendare in der Jugendherberge Erbach zu wahrhaften Klassenfahrtsprofis.

- 1. Tag:** Anreise bis spätestens 18.00 Uhr zum Abendessen. Danach geht es um 19.30 Uhr zur ersten Seminarrunde „Planung einer Klassenfahrt“. Was muss ich alles beachten bei der Planung, welche Genehmigungsverfahren muss ich durchlaufen und welchen Zeitrahmen muss ich dafür einplanen. Wichtige Planungshilfen werden gemeinsam erarbeitet. Um 21.30 Uhr sollten die Planungsschritte stehen und der Abend kann in gemütlicher Runde und heißen Diskussionen enden.
- 2. Tag:** Nach dem Frühstück geht es um 9.30 Uhr auf zur Stadtrallye durch Erbach. Jeder Teilnehmer erhält eine Stadtrallye und einen Stadtplan. Nach spätestens 1 1/2 Stunden sollte ein Jeder wieder mit seiner erfolgreich überstandenen Stadtrallye in der Jugendherberge zu Kaffee, Tee und Plätzchen eingetroffen sein. Um 11.15 Uhr kurze Auswertung der Stadtrallye. Anschließend werden die Pauschalprogramme und Programmbausteine der Jugendherberge vorgestellt. Nach dem Mittagessen um 14.00 Uhr ist ein Abtauchen in unseren Survivalprogrammbaustein geplant. Von der Teamfindung über Spaß und Kreativität bis hin zum Zusammenhalt wird alles dabei sein. Unser Profi aus dem Outdoorbereich wird das Ganze begleiten – das ist echte Erlebnispädagogik. Für den kleinen Durst und Hunger unterwegs wird bestens gesorgt. Abendessen in der Jugendherberge. Ab 20.30 Uhr kann in eigener Spontanität noch ein Abschlussabend kreiert werden, ansonsten endet der Tag in einer einfachen gemütlichen Runde.
- 3. Tag:** Frühstück und Räumen der Zimmer. Um 10.00 Uhr wird dann noch eine Frage-Antwort-Runde zum Thema Klassenfahrt und Jugendherberge Erbach gestartet. Dabei sollten alle Unklarheiten beseitigt werden und eine stressfreie Klassenfahrt für Jeden möglich sein. Abreise nach dem gemeinsamen Mittagessen.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension, inkl. kleiner Kaffeepause, Unterwegssnack, Programm und Programmkoordination

pro Person 73,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 20 Personen
Termine: 05.11. - 07.11.2007; 18.01. - 20.01.2008
06.02. - 08.02.2008
Anmeldeschluss: 3 Wochen vor Seminarbeginn
Als Lehrerfortbildung akkreditiert, IQ Nummer: LS-0502008

Jugendherberge Grävenwiesbach

Erlebnispädagogik – Sicherheitstechnische Unterweisung und eigene Erfahrungen im Seilgarten

3-Tage-Programm

Schwerpunkt des Lehrganges ist „der Einsatz von Erlebnispädagogik für Schulklassen und Gruppen“. Vermittelt werden durch selbst erfahrbare Aktionen abenteuer- und erfahrungsorientierte Methoden, Medien und Materialien. Unsere Aktionen beziehen die jeweilige Lebenswelt im gruppendynamischen Prozess der TeilnehmerInnen direkt mit ein und entfalten so den Raum für soziales Lernen auf einer ganzheitlichen Ebene. Zum technischen Bereich gehören praktische Übungen in der Sicherungstechnik vom Bergsport-Material, kleine Knotenkunde, Materialkunde, Sicherungsvorkehrungen an Großbauten, Sensibilisierung für Gefahrenbereiche und das Erlernen von einfachen Sicherheitsstandards in Aktionen ohne oder mit nur sehr wenig Material (Alltagseinsatz). Ein Seilgarten als solcher ist kein Kletterparcours, sondern es handelt sich um Elemente zum Teamtraining und zur Selbsterfahrung.

Wir verstehen diesen Lehrgang nicht als Ausbildung, sondern als eine „Unterweisung“, wie sie aus dem Erlass vom September 2003 verstanden werden kann sowie als Fortbildung im Einsatz der immer beliebter werdenen erlebnispädagogischen Elemente sowie einer Selbsterfahrung im Umgang mit Jugendherbergen.

Sie selbst werden während des Lehrgangs die drei Bereiche

- Hoher Seilgarten (hoher Materialaufwand)
- Niedriger Seilgarten (mittel bis wenig Materialaufwand, auch als Mobile Einheiten bekannt)
- Erlebnispädagogische Aktionen (kaum oder kein Materialaufwand)

selbst erfahren können.

Da IQ (früher Help) und die Jugendherberge Grävenwiesbach arbeiten seit Jahren in diesem Fortbildungsbereich zusammen. Gemeinsam mit unserem Partner „Natur bewegt“ aus Köln, der uns die erfahrenen und ausgebildeten TrainerInnen zu den Aktionen stellt, bilden wir eine kompetente Gemeinschaft.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension, Programm.

pro Person 94,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 10 Personen, max. 24 Personen
Termin: 21.02. – 23.02.2008
Als Lehrerfortbildung akkreditiert, Leistungspunkte: 25, IQ Nummer: 02071101

Jugendherberge Helmarshausen

Klassenfahrt leicht gemacht

3-Tage-Programm

Die Jugendherberge Helmarshausen bietet ein spezielles Angebot zur Unterstützung der Planung Ihrer ersten Klassenfahrt. Wir möchten Ihnen hierbei unser Haus und das Weserbergland etwas näher bringen, in dem wir Sie gerne zu einem Schnupperwochenende inkl. 2 Übernachtungen mit Halbpension und eine Weserrundfahrt auf dem Hessendampfer einladen. Sie haben während Ihres Aufenthalts die Möglichkeit, die Jugendherberge kennen zu lernen, wo Ihnen das Herbergsteam gerne jederzeit mit Rat und Tat zur Seite steht.

- 1. Tag:** Anreise. Am Nachmittag lernen Sie unter fachkundiger Leitung die Jugendherberge und ihre Freizeitangebote näher kennen.
- 2. Tag:** 8.00-9.00 Uhr Frühstück, 12.30 Uhr Schiffsrundfahrt, 18.00 Uhr Abendessen.
- 3. Tag:** Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Übernachtungen (inkl. Bettwäsche) mit Halbpension (Frühstück und Abendessen), Hausführung, Schiffsticket.

pro Person 39,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 3 - 20 Personen
Termine: 05.10. - 07.10.2007; 12.10. - 14.10.2007
19.10. - 21.10.2007; 26.10. - 28.10.2007

Jugendherberge Hoherodskopf

Planung und Durchführung von Schullandheimaufenthalten mit dem Schwerpunkt Umweltbildung

3-Tage-Programm

Kooperationsveranstaltung von NAH und der Umweltjugendherberge Hoherodskopf

Wir beschäftigen uns mit der Organisation und Planung, der Durchführung und der Nachbereitung von Klassenfahrten. Wir zeigen Ihnen verschiedene Möglichkeiten von Klassenfahrten mit ihren Vor- und Nachteilen auf (Schullandheime, Jugendherbergen, Selbstversorgerhäuser und mehr). Wir gehen unter anderem den Fragen nach: Wie sinnvoll ist eine freizeitpädagogische Begleitung der Klassenfahrt? Wie kann ich die Erlebnisse der Klassenfahrt mit in den Schulalltag übernehmen? Was muss ich im Vorfeld bedenken? Welche Unterbringungsmöglichkeit ist für meine Klasse am sinnvollsten? Welche Schwerpunkte sollte ich während der Klassenfahrt setzen? Wie kann ich die Klassenfahrt, auch thematisch sinnvoll vorbereiten? Welche Zuschüsse kann ich wo beantragen? Wie gestalte ich den Elternabend für die Klassenfahrt? Wie sieht die rechtliche Seite aus?

- 1. Tag:** Anreise. Gemeinsames Abendessen, Begrüßung und Vorstellungsrunde, Einführung/Schulwandern, Programmbausteine für Schullandheimaufenthalte, Vorstellung von Materialien.
- 2. Tag:** Nach dem Frühstück Besuch des Naturschutz-Informationszentrums und Beispiele für Naturerlebnisspiele. Nach dem Mittagessen Aktivitäten zum Thema Wald und Wasser mit Naturerlebnisspielen. Nach dem Abendessen Programmbausteine für eine Woche schönes/schlechtes Wetter.
- 3. Tag:** Nach dem Frühstück Hausbesichtigung, Vorstellung der Arbeitsmöglichkeiten innen/außen, Abschlussbesprechung. Abreise.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension inkl. Schulungsmaterial

pro Person 81,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 12 Personen
Termin: 07. - 09.03.2008
Als Lehrerfortbildung akkreditiert, Leistungspunkte: 20, IQ Nummer: 021156201

Jugendherberge Kassel

„Auf den Spuren ... einer Klassenfahrt nach Kassel!“

Pauschalprogramme – abwechslungsreich, lehrreich, gruppendynamisch

3-Tage-Programm

Die Organisation und Vorbereitung einer Klassenfahrt bedeutet immer einen zeitlichen und nicht alltäglichen Aufwand für Lehrer und Eltern. Und doch sind Klassenfahrten in vielerlei Hinsicht in der heutigen Gesellschaft so wichtig!

Einige Beispiele:

- Stärkung der Selbständigkeit der SchülerInnen
- Neues entdecken und erlernen in ungezwungener Atmosphäre
- Klassenverbände stärken
- Interesse wecken an Sport- und Freizeitaktivitäten für die Zeit nach der Klassenfahrt

In der Jugendherberge Kassel bieten wir seit über 15 Jahren pädagogisch attraktive und zwischenzeitlich von tausenden Schülern und ihren Lehrkräften erlebte Pauschalprogramme an. Jährlich werden die Angebote überarbeitet und Rückmeldungen der Teilnehmer berücksichtigt. Derzeit stehen 9 Pauschalprogramme mit wechselnden Themenschwerpunkten für unterschiedliche Zielgruppen zur Verfügung. Nach Buchung eines Programms übernehmen wir für Sie die komplette Vorbereitung: Reservierung von Führungen, Planung der Abläufe, Kauf aller notwendigen Fahr- und Eintrittskarten, etc. Täglich erhalten Sie von uns eine Tageseinweisung. Wir wollen, dass Sie und Ihre Klassen sich wohlfühlen und entspannt eine abwechslungsreiche Klassenfahrt in Kassel erleben!

Lernen Sie uns und unsere Arbeitsweise persönlich kennen! Wir laden Sie ein, uns „zum Schnuppern“ in der Jugendherberge Kassel zu besuchen.

Aktionspreis für Lehrkräfte und Referendare an Schulen (Nachweis erforderlich) – Sie sparen 50 %!

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension

pro Person 26,70 €

Dieses Angebot beinhaltet zusätzlich ein ca. 60-minütiges Gespräch mit der Hausleitung über Struktur, Aufbau, Vorbereitung und Ablauf von Pauschalprogrammen. Sie erhalten umfangreiches Informationsmaterial, um Kassel und seine vielfältigen Möglichkeiten für alle Altersstufen kennen zu lernen.

... und wenn Sie in Begleitung anreisen wollen!

2 Übernachtungen mit Vollpension zum Preis von Übernachtung mit Frühstück

pro Person/Tag 20,20 €

Termine: Ganzjährige Terminabsprachen und weitere Informationen direkt in der Jugendherberge Kassel.

Jugendherberge Oberreifenberg

Planung und Durchführung von Schullandheimaufenthalten

3- oder 5-Tage-Programm

Wir beschäftigen uns mit der Organisation und Planung, der Durchführung und der Nachbereitung von Klassenfahrten. Wir zeigen Ihnen verschiedene Möglichkeiten von Klassenfahrten, mit ihren Vor- und Nachteilen auf. (Schullandheime, Jugendherbergen, Selbstversorgerhäuser und mehr). Wir gehen unter anderem den Fragen nach: Wie sinnvoll ist eine freizeitpädagogische Begleitung der Klassenfahrt? Wie kann ich die Erlebnisse der Klassenfahrt mit in den Schulalltag übernehmen? Was muss ich im Vorfeld bedenken? Welche Unterbringungsmöglichkeit ist für meine Klasse am sinnvollsten? Welche Schwerpunkte sollte ich während der Klassenfahrt setzen? Wie kann ich die Klassenfahrt, auch thematisch sinnvoll vorbereiten? Welche Zuschüsse kann ich wo beantragen? Wie gestalte ich den Elternabend für die Klassenfahrt? Wie sieht die rechtliche Seite aus?

3-Tage-Programm

1. Tag: Anreise. Einführung in den Kursablauf Erlebnispädagogik „Saalburg“ (Besichtigung des römischen Feldbergkartells: Referat „Die Römer“, altersgerechte Vermittlung der Geschichte für Kinder und Jugendliche, museumspädagogische Führungen etc.). Theorie und Planung einer Klassenfahrt. Abends gemütliches Beisammensein und Diskussionen.

2. Tag: Nach dem Frühstück Waldexkursion mit Förster oder Wanderung auf den Spuren der Köhler. Nach dem Mittagessen Besuch des Hochseilgartens mit „Taufatour“. (Steigerung des Gruppenzusammenhalts durch gemeinsame Erlebnisse, Teambildung, Aggressionsabbau, körperliche Fitness etc.), Nachtwanderung.

3. Tag: Nach dem Frühstück Referat zur Vermittlung mittelalterlicher Geschichte (der „Tapfere Martin“ erklärt und zeigt das Leben im Mittelalter, informiert über Ritterspiele für Kinder, Zubereitung von Essen wie es damals üblich war, über mittelalterliche Schriften etc.). Nach dem Mittagessen Auswertung und Diskussionen zur Vorbereitung und Durchführung von Klassenfahrten. Abreise.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension

pro Person 50,00 €

5-Tage-Programm

1. Tag: Anreise vormittags. Vorstellung des Kursprogramms, geführte Wanderung auf den Feldberg mit Besuch des Aussichtsturms, Abendessen. Referat Theorie und Planung einer Klassenfahrt, Spätimbiss und gemütliches Beisammensein.

2. Tag: Nach dem Frühstück Besuch des „Hochseilgartens“ (Erlebnispädagogik, Gruppendynamik, Zusammengehörigkeitsgefühl etc.). Nach dem Mittagessen diverse Beispiele für Gruppenspiele outdoor. Nach dem Abendessen gemütliches Beisammensein.

3. Tag: Nach dem Frühstück „Auf den Spuren der Köhler“. Nachmittags Waldwanderung unter Försterführung (Flora und Fauna, Umweltschäden, Berufe Förster/Jäger etc.). Nach dem Abendessen Referat zu rechtlichen und organisatorischen Fragen, Spätimbiss.

4. Tag: Nach dem Frühstück Vortrag zu den Römern in Deutschland (Geschichte, Feldbergkastell, Leben der Römer etc.). Nach dem Mittagessen Aktionen zum Thema Mittelalter (Burgen, Ritterspiele, Brauchtum, Schriften lernen etc.), Nachtwanderung.

5. Tag: Nach dem Frühstück Auswertungen und Diskussion. Abreise.

Leistungen: 4 Übernachtungen mit Vollpension

pro Person 100,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 16 Personen

Termine: Nach Vereinbarung mit der Herbergsleitung

Jugendherberge Schwarzenborn

Klassenfahrten mit Sinn, Verstand und Spaß

3-Tage-Programm

Durch viele Kontakte mit Lehrern/innen kennen wir die Probleme, den Stress und die Wünsche, die eine Gruppe samt Lehrpersonal hat. In dieser Fortbildung sollen Sie das Handwerkszeug bekommen, Ihre zukünftigen Klassenfahrten mit einer gewissen Gelassenheit und Vorfreude zu organisieren und durchzuführen. Gleichzeitig sollen Sie direkt an einem realen Beispiel der Jugendherberge Schwarzenborn die vielfältigen Möglichkeiten eines beispielhaften Standortes entdecken. Wir stellen Ihnen nicht nur die Jugendherberge mit all ihren Projekten und Programmen ausführlich vor, sondern laden auch zu einem Ausflug ins Umland ein.

Wir beschäftigen uns mit der Organisation und Planung, der Durchführung und Nachbereitung von Klassenfahrten. Wir zeigen Ihnen verschiedene Möglichkeiten von Klassenfahrten, mit Ihren Vor- und Nachteilen auf (Schullandheime, Jugendherbergen, Selbstversorgerhäuser und mehr). Wir gehen unter anderem den Fragen nach: Wie sinnvoll ist eine freizeitpädagogische Begleitung bei der Klassenfahrt? Wie kann ich die Erlebnisse der Klassenfahrt mit in den Schulalltag übernehmen? Was muss ich im Vorfeld bedenken? Welche Unterbringungsmöglichkeiten sind für meine Klasse am sinnvollsten? Welche Schwerpunkte sollte ich während der Klassenfahrt setzen? Wie kann ich die Klassenfahrt auch thematisch sinnvoll vorbereiten? Welche Zuschüsse kann ich wo beantragen? Wie gestalte ich den Elternabend für die Klassenfahrt? Wie sieht die rechtliche Seite aus?

1. Tag: Anreise. Am Nachmittag lernen Sie unter fachkundiger Leitung die Jugendherberge näher kennen.

2. Tag: 9.00-12.00 Uhr und 13.00-15.30 und 16.00-18.00 Uhr Theorieteil 1 + 2 + 3.

3. Tag: (9.00-12.00 Uhr und 13.00-15.00 Uhr Theorieteil 5 + 6. Anschließend Ausflug ins Umland. Abreise.

Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension, Einzelzimmerzuschlag pro Tag 10,00 €

pro Person 140,00 €

Mindest-Teilnehmerzahl: 12 Personen

Termine: 18.03. - 20.03.2008 und 15.08. - 17.08.2008

Als Lehrerfortbildung akkreditiert, Leistungspunkte: 3, IQ Nummer: 0331934

Hier finden Sie weitere akkreditierte Lehrerfortbildungen:

Jugendherberge Lauterbach „Manege frei“ (Seite 51) und Jugendherberge Melsungen „Jetzt reicht's aber“ (Seite 59).

3-Tage-Programm

Auf den Spuren der Goldsucher



Nr. K-24-001/08

1. bis 6. Klasse

April bis Oktober (Montag bis Freitag)

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche und los geht die Spurensuche. Nachmittags erfahren die Schüler bei einem Besuch im Korbacher Museum die nötigen Informationen für die Besichtigung des Eisenbergstollens am nächsten Tag. Abends kennen lernen der schönsten Ecken der alten Hansestadt bei einer Stadtrallye.

2. Tag: Heute wird in den Berg geschaut. Ausgerüstet mit Rucksack und Lunchpaket wird die Gruppe mit einem Bus nach Goldhausen gefahren. Dort folgt die Klasse den Spuren der Goldsucher. Eine lehrreiche und abenteuerliche Führung im unteren Tiefe-Tal-Stollen mit Grubenlampe, Berghelm und Gummistiefeln wartet auf die Besucher (WICHTIG: Gummistiefel bis Größe 37 mitbringen). Auch die Burgruine mit Aussichtsturm auf dem Gipfel des Eisenbergs ist einen Besuch wert. Am Nachmittag wandert die Klasse dann durch die Felder zurück nach Korbach (ca. 6 km). Abends zünftiges Goldgräberessen in „Western-Atmosphäre“.

3. Tag: Bevor wir „Tschüss“ sagen, geht es vormittags erst noch auf Schatzsuche. Das Abschiedsgeschenk: ein Sack für die gefundenen Gold-Nuggets, der noch bemalt werden kann.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

12-24 Teilnehmer

pro Person **70,00 €**

zuzüglich – falls gewünscht – Lunchpakete für den 3. Tag pro Person 5,00 €

3-Tage-Programm

Wasser marsch!

Nr. K-24-002/08

1. bis 7. Klasse

April bis Oktober (Montag bis Freitag)

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche und schon heißt es „Wasser marsch!“ Nachmittags kann der „brandneue“ Feuerwehrstützpunkt Korbachs besichtigt werden (architektonisch und funktional gehört er zu den besten in ganz Hessen). Ein Feuerwehrmann führt den Fahrzeugpark vor, zeigt die Atemschutzübungsstrecke, klettert mit den Schülern auf den 30 Meter hohen Schlauchturm und erklärt, was passiert, wenn jemand die 112 wählt. Eine Grillfete mit Stockbrotbacken ersetzt, wenn gewünscht, das Abendessen in der Jugendherberge. Am Abend besteht die Möglichkeit einen Film zum Thema „Feuerwehr“ zu sehen.

2. Tag: Tagesausflug zum Edersee. Mit dem Bus geht es weiter zum Schloss Waldeck, wo eine Führung auf dem Programm steht. Anschließend mit der Waldecker Bergbahn runter zum Edersee, mit einer Führung durch den DLRG-Stützpunkt. Von dort sticht dann der „Stern von Waldeck“ oder der „Edersee-Star“ mit der Gruppe in See. Angekommen an der Sperrmauer kann man sich im Aquapark, einem „Mini-Edersee“ im Maßstab 1:200, bei Wasserspielen richtig austoben. Von dort führt eine kurze Wanderung zum EON-Infozentrum. Hier werden viele Fragen zum Thema „Energie“ aus Wasserkraft beantwortet. Anschließend geht es mit der Standseilbahn auf den Peterskopf, zu den riesigen Staubecken des Kraftwerks. Nach dem ganzen „auf und ab“ fährt der Bus zurück nach Korbach. Der Abschlussabend steht zur freien Verfügung. Vielleicht möchten die Schüler eine „Disco-Party“ in eigener Regie veranstalten?

3. Tag: Nach dem Frühstück erfährt die Klasse bei einer Stadtführung noch mehr zum Thema „Stadtbrände in Korbach“. Dann heißt es leider Abschied nehmen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **80,00 €**

zuzüglich – falls gewünscht – Lunchpakete für den 3. Tag pro Person 5,00 €.



Im Milch'muh'seum dreht sich alles um die Milch.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Jugendherberge Korbach
Herbergsleitung

Stefan Müller

Enser Straße 9

34497 Korbach

Telefon 05631 8360

Telefax 05631 4835

E-Mail: korbach@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/korbach

Die Jugendherberge liegt im Herzen der Stadt, aber dennoch ruhig, inmitten des parkähnlichen Grüngürtels der schönen Altstadt. Zur Fußgängerzone sind es nur wenige Minuten.

Das Haus verfügt über

- 121 Betten in 29 Zimmern
- 2 behindertengerechte Zimmer mit Dusche und WC
- 3 Speisesäle
- 4 Tagesräume
- Klavier
- Bolzplatz, Tischtennis, große Wiese für Gemeinschaftsspiele

Die Jugendherberge Korbach bietet für alle Pauschalprogramme auch ein günstiges Komplettpaket inkl. Abholung vom Heimatort und Rücktransport! Bitte fragen Sie den Preis individuell und unverbindlich an!

3-Tage-Programm

Milch, Eis, Honig: Mhm lecker!

Nr. K-24-003/08

1. bis 6. Klasse

Mai bis September (Montag bis Freitag)

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche und dann gehen sie los, die „Lecker-Schmecker-Tage“. Nachmittags kann einem Imker beim Honigmachen über die Schulter geschaut werden. Der Lehrbienenstand beantwortet viele Fragen rund um das Nutzinsekt Honigbiene. Am Abend wird bei einer Altstadtrallye Korbach erkundet.

2. Tag: Die Milch macht's. Mit dem Bus geht es ins Milch'muh'seum nach Usseln, wo die Schüler erfahren, wie sich ein Euter beim Melken anfühlt, dass selbst gemachte Butter viel besser schmeckt als gekaufte und wie die Milch überhaupt in den Tetra-Pack kommt. Außerdem liefern ein Kurzfilm und eine Muh'seumsrallye viel Wissenswertes rund um die Milch. Anschließend geht es weiter nach Willingen und mit der Ettelsbergbahn hoch hinauf auf 830 Höhenmeter zum Hochheideturm, dem höchsten Aussichtspunkt der Region. Von dort Wanderung zur Glasbläserei. Gleich nebenan auf der Sommerrodelbahn darf jeder Schüler zum krönenden Abschluss dreimal den Berg runtersausen. Am Abend lässt man mit einem Eis bei einem der Filme „Ice Age I“ oder „Ice Age II“ den Tag ausklingen.

3. Tag: Bevor es Zeit wird Abschied zu nehmen, zeigt ein Eiskonditor in seiner Eisstube, wie Schoko-, Stracciatella-, Erdbeereis & Co. hergestellt werden. Natürlich darf nicht nur geguckt, sondern auch probiert werden.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

Mindestens 20-25 Teilnehmer

pro Person **80,00 €**

zuzüglich – falls gewünscht – Lunchpakete für den 3. Tag pro Person 5,00 €.

3-Tage-Programm

Schnee und Spaß im Winter

Nr. K-24-004/08

1. bis 6. Klasse

November bis März (Montag bis Freitag)



1. Tag: „Winterliche“ Anreise zum Mittagessen. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche. Nachmittags ist eine Stadtrallye geplant, nach der man sich mit einem heißen Kakao oder Tee aufwärmt, um dann noch einen Bummel durch Korbachs Altstadt zu machen. Am Abend ist eine „Stadtführung bei Nacht“ angesagt, um Korbachs letzte Ecken zu erkunden.

2. Tag: Tagesausflug nach Willingen, Hessens größtem Wintersportgebiet. Ein Bus bringt die Klasse zur Mühlenkopfschanze, der größten Sprungschanze Europas, wo jedes Jahr das Weltcup-Skispringen ausgetragen wird. Nach einer ausgiebigen Führung über die Anlage steht nun eine kurze „Winterwanderung“ auf dem Programm, bevor man in der Eislaufhalle um die Wette „schlittern“ kann. Danach Besuch im Lagunenbad zum aufwärmen, bevor es dann mit dem Bus zurück in die Jugendherberge geht.

3. Tag: nach dem Frühstück ist es dann leider schon wieder vorbei mit dem Wintervergnügen!

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **80,00 €**

zuzüglich – falls gewünscht – Lunchpakete für den 3. Tag pro Person 5,00 €.



Winterspaß im Waldecker Land.

3-Tage-Programm

Probierwerkstatt

Nr. K-24-005/08

8. - 10. Klasse

Februar bis Mai und Juli bis November

Ein Kooperationsprojekt der Jugendherberge Korbach und des Bildungszentrums für Handwerkstechnik und Betriebsführung (BBZ). Das Berufsbildungszentrum will Jugendlichen bei der Berufswahl eine Orientierung anbieten. Daher wurde im BBZ der Kreishandwerkerschaft Waldeck-Frankenberg die Möglichkeit der Probierwerkstatt institutionalisiert, um Jugendlichen frühzeitig die Möglichkeit des Kennen Lernens von handwerklichen beziehungsweise gewerblich-technischen Bereichen zu geben.

Probierwerkstatt, das heißt:

- Kennen lernen von 14 Berufsfeldern wie Tischler, Friseur, KFZ-Mechanik, Sanitär, Metall, Maler, Elektro, Raumausstatter, Goldschmied, Maurer, Tiefbau, Fliesenleger, technisches Zeichnen, Schneiderei.
- Die Jugendlichen wählen sich in einen Bereich ein und führen dann unter fachkundiger Anleitung ein entsprechendes Projekt durch. Die Produkte/Werkstücke können mit nach Hause genommen werden!
- Kreativwerkstatt: Ein Angebot für Jugendliche, die sich nicht auf ein Gewerk festlegen möchten oder sich nirgendwo wieder finden: Entdecken von Arbeitstechniken mit verschiedenen Materialien.
- Spezielles Angebot für Mädchen: Sie erlangen Werkzeug-Grundlagenkenntnisse und stellen einen „Notfallkoffer“ her, der mit allen wichtigen Werkzeugen bestückt werden kann (Werkzeuge zum Mitnehmen nicht im Preis enthalten!).
- Informationen über eine Ausbildung im gewerblich-technischen Bereich.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nachmittags Start der Probierwerkstatt mit

- Einführungsveranstaltung und Besichtigung des Berufsbildungszentrums
 - Einwahl in die Werkstätten
 - Erarbeitung der Teilnahmebedingungen
 - Einführung in die Arbeitssicherheit.
- Abends kann die Gruppe auf der Kegelbahn eine flotte Kugel schieben.

2. Tag: Von 8.00-14.00 Uhr Durchführung der Projekte in den einzelnen Werkstätten. Bis 14.30 Uhr Abschlussrunde zur Auswertung. Bis zum deftigen Handwerkermenü um 18.00 Uhr in der Jugendherberge können die zahlreichen Sehenswürdigkeiten Korbachs bestaunt werden. Eine Stadtführung mit Turmbesteigung zeigt der Gruppe, wo Handel und Handwerk noch „goldenen Boden“ haben.

Alternativ kann auch eine „Stadtführung bei Nacht“ gewählt werden. Sicher bleibt auch noch Zeit für einen Einkaufsbummel. Mit einem Schwimmbadbesuch und/oder einer Stadtrallye klingt der Tag aus.

3. Tag: Ab 8.00 Uhr Fertigstellen der Werkstücke. 12.00 Uhr Abschlussgrillfest mit Vergabe der Teilnahmebescheinigungen. Nachmittags Heimreise.

Leistungen BBZ: Führung durch das Berufsbildungszentrum, Unterweisung und Anleitung in den verschiedenen Werkstätten, Bereitstellung von Materialien/Werkstoffen/Werkzeugen, Betreuung und Auswertung durch Sozialpädagogen. Für die Leistung „Probierwerkstatt“ ist das BBZ Vertragspartner.

Bei einigen aufwändigen Werkstücken kann es sein, dass ein zusätzlicher Materialkostenbeitrag eingefordert wird.

pro Person **25,00 €**

Leistungen Jugendherberge: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

Komplettpreis inkl. Leistungen BBZ:

Februar, März, April, November

pro Person **85,00 €**

Mai, Juli, August, September, Oktober

pro Person **95,00 €**

Bitte Turnschuhe mit hellen Sohlen mitbringen!

Das Programm ist problemlos auf fünf Tage erweiterbar! Bitte fragen Sie bei uns nach!



Die Innenstadt von Korbach mit ihren hübschen Fachwerkhäusern lädt zum Bummeln ein.



Die Korbacher Spalte.

3-Tage-Programm

Ein Besuch beim Dino „Procynosuchus“

Nr. K-24-006/08

1. - 6. Klasse

April bis Oktober (Montag bis Freitag)

1. Tag: Anreise zum Mittagessen – Procy wünscht guten Appetit. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche. Nachmittags Stadtführung mit Turmbesichtigung und herrlichen Rundumblick über Korbach, wo der „Procy“, der älteste Korbacher, vor 250 Millionen Jahren lebte. Abends können die Lehrer mit einem kniffligen Dino-Quiz für rauchende Köpfe sorgen.

2. Tag: Vormittags können langweilige T-Shirts mit Procy's Konterfei kreativ, bunt bemalt werden. Nachmittags warten im Korbacher Museum Tyrannosaurus Rex, Säbelzahniger & Co. auf ihre Ausgrabung. Nach der Führung durch die Museumsausstellung können die Schüler die ausgegrabenen Tierskelette auch zeitlich einordnen. Bevor unter fachkundiger Führung Procy's letzte Ruhestätte, die Korbacher Spalte, erkundet wird, kann jeder Teilnehmer noch einen Abguss eines Procynosuchus-Unterkiefers anfertigen und bemalen. Am letzten Abend kann wahlweise eine „Dino-Disco“ in Eigenregie veranstaltet oder ein Dino-Film zum Ausklang angeschaut werden.

3. Tag: Nach dem Frühstück werden dann noch die Back-Dinos bemalt und dann heißt es leider schon wieder Abschiednehmen vom „Waldecker-Dino-Land“. Eine gefüllte DJH-Trinkflasche verißt den Abschied.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

Mindestens 20-30 Teilnehmer

pro Person **70,00 €**

5-Tage-Programm möglich, wir informieren Sie gern. **Wichtig:** Bitte ein weißes T-Shirt mitbringen!

5-Tage-Programm

Spiel, Spaß, Spannung: Wir entdecken das Waldecker Land

Nr. K-24-007/08

1. - 10. Klasse

April bis Oktober (Montag bis Freitag)

1. Tag: Die An- und Rückfahrt durch ein Reiseunternehmen wird von uns organisiert und ist im Preis enthalten. Abfahrtsort und Abfahrtsziel sind mit uns abzusprechen.

Anreise zum Mittagessen und zu den drei großen „S“. Als Begrüßungsgeschenk gibt es eine DJH-Trinkflasche. Nachmittags kann Korbach „erobert“ werden!

- Stadtrallye durch die historische Altstadt in Kleingruppen.
- Bummel in der nahe gelegenen Fußgängerzone

Wenn es das Wetter zulässt, kann am Abend eine zünftige Grillfete mit Stockbrotbacken gefeiert werden.

2. Tag: Tagesausflug mit dem Bus nach Willingen. Nach etwa 25 Minuten Fahrtzeit gibt es alles, was das Kinderherz höher schlagen lässt:

- Führung an der Mühlenkopfschanze (die größte Sprungschanze Europas), wo jedes Jahr das Weltcup-Skispringen ausgetragen wird.
- Sommerrodelbahn, Sport und Spaß auf 700 Metern Länge, mit Trampolinanlage und großem Kinderspielplatz.

3. Tag: Busfahrt nach Goldhausen am Eisenberg, wo sich die ehemals größte Goldlagerstätte Deutschlands befindet. Vor Ort besteht die Möglichkeit mit Grubenlampe, Berghelm und Gummistiefeln eine echte Goldmine zu besichtigen (WICHTIG: Gummistiefel bis Größe 37 mitbringen). Auch die Burgruine mit Aussichtsturm auf dem Gipfel des Eisenbergs ist einen Besuch wert. Am Nachmittag wandert die Klasse dann durch die Felder zurück nach Korbach (ca. 6 km) und nach dem Abendessen steht noch eine „Stadtführung bei Nacht“ auf dem Programm.



Sport und Spaß auf der 700 m langen Sommerrodelbahn.



Hoch über dem Edersee thront die Burg Waldeck.

4. Tag: Der Höhepunkt und ein absolutes „Besucher-Muss“ im Waldecker Land ist ein Ausflug an den Edersee. Ein Bus bringt die Gruppe ins „Land der 1000 Möglichkeiten“.

- Schloss Waldeck mit Burgverlies und Brunnen, Museum und einem atemberaubenden Ausblick über den Edersee
- Bergbahn vom Schloß Waldeck zum See
- Schifffahrt auf dem Edersee zur Sperrmauer
- Bewunderung der Sperrmauer und Besuch im „Aqua-Park“ – Ein „Mini-Edersee“ zum Planschen und Spielen im Maßstab 1:200
- Besuch im Wildpark mit Greifvogelflugschau

Nach dem Abendessen gibt es einen Abschieds-Abend mit „Disco-Feeling“ in Eigenregie (Bitte eigene CDs mitbringen!).

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es leider Abschied nehmen vom Waldecker Land.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, An- und Abfahrt durch ein Reiseunternehmen, Programmkosten, Programm-Koordination, DJH-Trinkflasche

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **174,00 €**

bei 30 Personen ab Frankfurt.

Wichtig: Gummistiefel bis Größe 37 müssen mitgebracht werden.



Lauterbach Circus-Jugendherberge im Grünen



Jugendherberge Lauterbach
Herbergsleitung
Michael Pohl
Fritz-Ebel-Allee 50
36341 Lauterbach
Telefon 06641 2181
Telefax 06641 61200
E-Mail: lauterbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/lauterbach

Die Jugendherberge liegt an der Straße nach Schlitz, 1,5 Kilometer vom Ortsrand entfernt, auf einem großen Wiesengelände direkt am Waldrand.

Das Haus verfügt über

- 162 Betten in 46 Zimmern mit Dusche/WC
- 9 Tagesräume
- Klavier
- 10.000 m² großes Freizeitgelände, Bolzplatz, Volleyballfeld, Streetballkorb, Tischtennis, Spielplatz
- 12-Loch-Minigolfanlage
- beheizbares Zirkuszelt
- Lagerfeuerplatz
- Brotbackofen

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.

3-Tage-Programm

Geheimnisvoller Wald – Erlebnistage mit Sinn und Verstand

Nr. K-26-001/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu spannenden Walderlebnistagen mit den Umwelt-Pädagogen der „7-Meilen-Stiefel“. Nachmittags geht es voller Tatendrang in den Wald zu ausgewählten Plätzen. Baum ist nicht gleich Baum und Wald nicht gleich Wald. Mit detektivischem Fleiß lassen sich aber sicher die zahlreichen Spuren größerer Tiere finden.

2. Tag: Vormittags Aufbruch zu einem Streifzug durch die nahe gelegenen Wälder. Abseits überlaufener Straßen und Wege entdeckt die Klasse lauschend, riechend, sehend und fühlend, was der Wald unseren Sinnen alles zu bieten hat. Nachmittags wird dem Ökosystem Wald mal spielerisch, mal mit Becherlupe und Bestimmungstafel, im wahrsten Sinne auf den Grund gegangen.

3. Tag: Nach dem Frühstück Rückfahrt in die Zivilisation.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-30 Teilnehmer

pro Person **95,00 €**

Als besonderen Service bieten wir ihnen an: wir holen sie ab. Buchen sie den Bus für Anreise und Abreise gleich mit. Der Preis ist abhängig von der Entfernung. Ein Preisbeispiel: Entfernung bis 50 km Umkreis zur Jugendherberge. Bei einer weiteren Entfernung erstellen wir ihnen gerne ein individuelles Angebot.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

20-30 Teilnehmer

pro Person **115,00 €**



Die Klasse beziehungsweise Gruppe stellt selbst mindestens zwei BetreuerInnen, die während der Veranstaltung mit den „7-Meilen-Stiefeln“ anwesend sind und aktiv an der Durchführung beteiligt werden.

Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden einzelne Programmteile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt!

3- oder 5-Tage-Programm

Von Elfen, Waldgeistern und anderen Gestalten

Nr. K-26-002/08
3. - 6. Klasse

Hier beginnt der Weg in eine Welt, die von Elfen, Magiern und verzauberten Waldgeistern bevölkert ist. Das Ganze ist ein großes Spiel im Wald, das nur zusammen und mit Begleitung der Umwelt-Pädagogen der „7-Meilen-Stiefel“ entstehen kann. Abhängig von Zeit und Gruppe erfinden die Kinder weite Teile des Spieles selbst. Der Gruppenprozess wird am Ende im Sinne des sozialen Lernens reflektiert und besprochen.

Variante 1: 3-Tage-Programm

1. Tag: Halbtags 3-4 Stunden

Das Waldgelände kennen lernen und ein kleines Geländespiel veranstalten. Außerdem werden die Regeln für das große Geländespiel entwickelt und verabredet.

2. Tag: Ganztags 6-7 Stunden

Das Geländespiel, bei dem das Spielgelände eingerichtet und das Rollenspiel durchgespielt wird, läuft über den ganzen Tag. Kurze Reflexion am Ende.

3. Tag: Abschied von den geheimnisvollen Waldbewohnern nach dem Frühstück.

Variante 2: 5-Tage-Programm

1. Tag: Halbtags 3-4 Stunden

Das Waldgelände kennen lernen und ein kleines Geländespiel veranstalten.

2. Tag: Halbtags 3-4 Stunden

Die Klasse legt die Rahmengeschichte fest und teilt sich dann, um einzelne Spielabschnitte unabhängig voneinander auszugestalten und das Spiel zu entwickeln. Spielregeln werden gesetzt, Rollen und Ereignisse festgelegt. Die TeilnehmerInnen kennen nur die jeweils eigenen Ergebnisse.

3. Tag: Ganztags 6-7 Stunden

Das große Rollenspiel ist im freien Gelände geplant. Bei sehr schlechtem Wetter Verkürzung der Anteile im Freien, Modifizierung und zusätzliches Gruppenspielprogramm im Raum.

4. Tag: Halbtags 3-4 Stunden

Eventuell findet das Spiel eine Fortsetzung. Die Woche endet mit Reflexion des Umganges miteinander, des Spielverlaufs und der Gruppenprozesse.

5. Tag: Abschied von den geheimnisvollen Waldbewohnern nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 oder 4 Tage Ü/VP, in Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

20-30 Teilnehmer

Variante 1 pro Person **95,00 €**

Variante 2 pro Person **157,00 €**

Die Klasse beziehungsweise Gruppe stellt selbst mindestens zwei BetreuerInnen, die während der Veranstaltung mit den „7-Meilen-Stiefeln“ anwesend sind und aktiv an der Durchführung beteiligt werden.

Leistungen: 2 oder 4 Tage Ü/VP, in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge.

20-30 Teilnehmer

Variante 1 pro Person **115,00 €**

Variante 2 pro Person **177,00 €**





Der Naturpark „Hoher Vogelsberg“.

3-Tage Programm Wir sind ein Team

Nr. K-26-003/08

6. - 10. Klasse

Von November bis März

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Mit ersten Interaktionsübungen indoor bereiten sich die Schüler auf das pädagogische Team-Programm vor.

2. Tag: Der Tag steht ganz im Zeichen der Erarbeitung und Erfüllung von Problemlöseaufgaben. Bei diversen Kletteraktionen muss die Klasse richtig aktiv werden.

3. Tag: Nach dem Frühstück bleibt noch Zeit für Reflexion und einen spielerischen Rückblick auf das Programm.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusch/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **130,00 €**

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **150,00 €** 

3-Tage-Programm Krötenschleim und Spinnenbein

„Auf dem langen Weg zur Hexenweihe“

Nr. K-26-004/08

6. - 10. Klasse

Von November bis März

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Um 13.00 Uhr geht es ab ins Mittelalter. Zunächst müssen dringend benötigte Utensilien hergestellt werden, angefangen vom Zauberstab über den passenden Hexenhut, bis hin zum Beutel für die magischen Steine. Ein magischer Name und natürlich ein Zauberspruch dürfen auch nicht fehlen. Der Rest des Tages soll genutzt werden

um Zaubersprüche zu erlernen und diese mit Magie zu füllen.

2. Tag: So, der Spaß ist zu Ende, denn jetzt geht es auf zur Hexenweihe. Versprochen, das wird kein Spaziergang werden, denn wir müssen durch viele Gebiete die voller Magie sind, auch böse Magie. So kann es passieren, dass gefährliche Abenteuer bestanden werden müssen um den Weg zu finden und zu gehen. Und dieser Weg wird hart, magisch und spannend, denn er führt durch den „Wald der Riesenspinnen“, die Schlucht des gleißenden Lichtes, durch den Sumpf der Vergänglichkeit und wird gekreuzt durch die Küchenhexe Wilhelmine am Ort der verborgenen Gedanken. Endlich mit ausreichend gesammelter Energie angekommen, steht der Hexenweihe nur noch eine Sache im Weg, der Hexentanz. Um die Hexenweihe zu empfangen muss ein eigener magischer Hexentanz erlernt und zur Feier der Weihe auch getanzt werden. Aber dann heißt es: „Krötenschleim und Spinnenbein, ihr sollt nun echte Hexen sein. Zauberkraft und Feuerscheid, hiermit seid ihr nun geweiht“. Und Urkunden gibt es natürlich auch.

3. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Kurs (9 Stunden an 2 Tagen) Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **95,00 €**

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Kurs (9 Stunden an 2 Tagen) Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **115,00 €** 

3-Tage-Programm Werdet Teil der Tafelrunde

„In Windeseile vom Knappen zum Ritter“

Nr. K-26-005/08

6. - 10. Klasse

Von November bis März

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Um 13.00 Uhr geht es ab ins Mittelalter. Zunächst brauchen wir ein eigenes Wappen, am besten auf unserem eigenen Schild. So jetzt sind wir zwar gut zu kennen, aber wir sehen immer noch aus wie aus dem Jahr 2007. Also geht es jetzt daran, die passende mittelalterliche Kleidung herzustellen. Ist auch das erledigt, kommen die Waffen der Ritter dran. Jetzt heißt es einiges über diese Waffen zu erfahren und im Umgang mit denselben geschult werden. Daher ist Waffenkunde angesagt. Der Rest des Tages bleibt dann Zeit sich in die ritterlichen Tugenden einzuleben.

2. Tag: Okay, wurde der gestrige Abend genutzt um sich die ritterlichen Tugenden anzueignen? Denn ohne Tugenden keine Waffenausbildung. Egal ob Schwert, Pfeil und Bogen, Armbrust oder Lanze, die Ausbildung erfolgt an allen wichtigen Waffen. Außerdem lernen wir, wie

man die Burg verteidigt und wie man der Feuersbrunst entkommen kann. Es wird schwer, aber für alle die, die es geschafft haben wartet der feierliche Ritterschlag. Es ist aber kein „normaler“ Ritterschlag, vielmehr wird er mit dem Schwert der Könige, „Excalibur“ ausgeführt. Genug der Ehre, denn zum krönenden Abschluss lädt der König zum ritterlichen Festgelage ein. „Trinket und hauet euch die Wänste voll, auf das euer Wort voll von Lob für den Küchenchef sei“.

3. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Kurs (9 Stunden an 2 Tagen) Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **95,00 €**

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Kurs (9 Stunden an 2 Tagen) Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **115,00 €** 



Feierlicher „Ritterschlag“ in Lauterbach.

5-Tage-Programm Vogelsberg – einer Region auf der Spur

Nr. K-26-006/08

2. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Region Vogelsberg. Nachmittags tauchen die Gäste bei einer Erlebnisstadtführung in die Geschichte Lauterbachs ein, bei der sie selbst aktiv werden sollen. Abends informiert ein Film über die Geschichte und Entwicklung des Vogelsberges.

2. Tag: Vormittags kann man im historischen Schulzimmer des Hohhaus-Museums live erleben, wie es war, um 1900 Schüler zu sein. Nachmittags ruft der „Vulkan“. Auf geht's auf den aus dem tertiären Vulkangestein aufgebauten Vogelsberg. Hier oben besucht die Klasse nach einer kurzen Wanderung durch den Naturpark „Hoher Vogelsberg“ das Naturschutzzentrum. Bei entsprechendem Wetter ist die Sommerrodelbahn in Betrieb. Abends heißt es „Manege frei“ zur Disco im Circuszelt.

3. Tag: In der Vogelsbergregion zu überleben war anno dazumal ein hartes Stück Arbeit.

Gemeinsam mit den „7-Meilen-Stiefeln“, einem Team von Umwelt-Pädagogen, sollen die Schüler dem einstigen Alltagsleben auf die Spur kommen. Geeignetes Material können sie in den regionaltypischen Handwerksarten selbst bearbeiten. Der Abend steht zur freien Verfügung.

4. Tag: Vormittags geht es zur traditionellen Töpferei Bauer, wo man den Meistern ganz genau auf die geschickten Finger schauen darf. Am Nachmittag geht es zur Entspannung und Abkühlung ins Schwimmbad des Freizeitentrums Lauterbach. Den Abend verbringen die Schüler damit, sich selbst einmal als Lehrlinge des Töpfers zu versuchen.

5. Tag: Abschied vom Vogelsberg und Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **154,00 €**

zuzüglich Fahrpreis für die Sommerrodelbahn

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination.

An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge.

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **174,00 €**

zuzüglich Fahrpreis für die Sommerrodelbahn



5-Tage-Programm

Leben wie ein Steinzeitmensch – Suche nach den Revolutionen der Urzeit

Nr. K-26-007/08

2. - 6. Klasse

Wie haben die Menschen der Frühzeit überlebt? Haben sie damals Bücher geschrieben? Und was genau machen eigentlich Archäologen? Eine Woche lang versuchen die Kinder und Jugendlichen zusammen mit dem Teamer der „7-Meilen-Stiefel“, sich ein Bild von dem Leben zu Zeiten von Neandertaler und „Ötzi“ zu machen.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Steinzeitwoche. Der Nachmittag steht dann ganz im Zeichen der Steinzeit: Nach einer Einführung, die die Kinder in längst vergangene Zeiten eintauchen lässt, errichten sie ihr eigenes Lager, das für den Rest der Woche als Standort und Ausgangspunkt für vielfältige Aktivitäten dient.

2. Tag: Vormittags Aufbruch zu einem Streifzug durch die nahe gelegenen Wälder. An ausgewählten Plätzen werden steinzeitliche Techniken ausprobiert: Die Schüler lernen Feuerstein kennen und erfahren, wie man ihn bearbeitet. Sie bauen eigene Werkzeuge und versuchen sich als Steinzeitkünstler.

3. Tag: Der Vormittag ist frei. Am Mittag zieht die Klasse mit selbst gebauten Jagdwaffen auf die Pirsch in den Wald. Die Steinzeitmenschen haben für ihre Abenteuer die Speerschleuder erfunden, die vorgestellt wird. Alternativ kann das Programm auch getauscht werden.



Die „Black Box“ setzt der Kreativität keine Grenzen.

4. Tag: Der Lagerplatz ist vormittags Basisstation. Hier können Werkzeuge ausgebessert oder Mitbringsel aus der Vergangenheit für die daheim Gebliebenen angefertigt werden. Der Nachmittag steht dann ganz im Zeichen des Feuers. Gelingt es den Schülern, ein Lagerfeuer zu entfachen – nur mit Zunder, Feuerstein und Pyrit oder einem Feuerbohrer aus Holz? Abends vielleicht ein wildes, ausgelassenes Steinzeitfest?

5. Tag: Zurück in die Gegenwart und Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

20-30 Teilnehmer

pro Person **162,00 €**

Die Klasse beziehungsweise Gruppe stellt selbst mindestens zwei BetreuerInnen, die während der Veranstaltung mit den „7-Meilen-Stiefeln“ anwesend sind und aktiv an der Durchführung beteiligt werden.

Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden einzelne Programmteile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt!

Leistungen: 2 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination,

An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

20-30 Teilnehmer

pro Person **182,00 €**



5-Tage-Programm

Im Dunkeln ist gut munkeln

Zauberhafte Spiele in der „Black Box“

Nr. K-26-008/08

3. - 6. Klasse

November bis März

Fantastisch, skurril und voll schwarzem Humor sind die Szenen und Geschichten des Schwarzen Theaters. Beim Spielen in der Black Box gelingt es, die Zuschauer mit Hilfe schaurig schöner, intensiver, geheimnisvoller Bilder zu verzaubern. Schwarzes Theater ist eine leicht erlernbare, noch ziemlich unbekanntere Theaterform ohne Sprache, dafür mit ausgesuchter Musik und wenigen Requisiten.

1. Tag: Nachmittags geht es gleich los, wenn der Spiel- und Theaterpädagoge seine vielen geheimnisvollen Koffer ausgepackt hat, die große schwarze Kiste (Black Box) aufgebaut ist und alle Fenster verdunkelt sind. Sobald die Klasse ihre schwarzen Klamotten und die weißen Handschuhe angezogen hat, versammeln sich alle in der Black Box. Wenn dann das Schwarzlicht leuchtet und sich die weißen Hände nach der Musik bewegen, hat diese Zauberwelt alle in ihren Bann gezogen. Abends kann man sich in kleinen Grüppchen überlegen, welche Episoden man wohl beim Schwarzlichttheater auf die Bühne bringen könnte.

2. Tag: Vormittags werden weitere Koffer geöffnet und heraus quillt eine Menge von leuchtenden, fluoreszierenden Gegenständen wie Bänder, Masken, Schuhe, Stäbe und Kugeln. Mit diesen Sachen wird dann in kleinen Gruppen improvisiert und die Ergebnisse vorgestellt. Fantasie, spontanes Handeln und Zusammenarbeit in der Gruppe sind gefordert. Es gibt einige technische Hinweise und Tricks. Jede Klasse entwickelt ihr ureigenes, aufregendes Programm. Nachmittags kommen die Bastler, Maler, Gestalter beim Bau von Requisiten, Klappmaulgruppen und Papiermasken auf ihre Kosten.

3. Tag: Pause für das Schwarze Theater. Ein Tagesausflug lässt sich leicht zusammenstellen.

4. Tag: Vormittags geht es darum, aus den vielen Ideen ein Programm für eine Aufführung zusammenzustellen – sei es Krimi, Liebe, Grusel, Zauber, Western, Zirkus, schwarzer Humor. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Der große Auftritt wirft bereits vormittags seine Schatten mit der Generalprobe voraus. Nachmittags wird es ernst, wenn die Eltern, Geschwister, die Großeltern und Freunde als Zuschauer zur Aufführung im Publikum sitzen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 26 Teilnehmer

pro Person **145,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 26 Teilnehmer

pro Person **165,00 €**



Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Manege frei! Im MitMachCircus „Rabatzi“.

5-Tage-Programm Manege frei – wir sind dabei

Ein Projekt der Jugendherberge Lauterbach in Zusammenarbeit mit dem MitMachCircus „Rabatzi“ unter der Leitung von Jürgen Abt

Nr. K-26-009/08
ab 1. Klasse
Von November bis März

MitMachCircus bietet für Kinder und Jugendliche ein riesiges Arsenal von Erfahrungen und Möglichkeiten des sozialen Lernens. In unserer heutigen Industriegesellschaft kommt es bei Kindern und Jugendlichen zu eingeschränkter Wahrnehmung durch beschränkte Spielräume und zu physischen Haltungsschäden durch mangelnde Bewegung. Eine Möglichkeit, all diesem konstruktiv entgegen zu wirken, bietet der MitMachCircus „Rabatzi“. Neue, unbekannte Spielräume öffnen sich, wenn man in die Rolle eines Jongleurs, eines Clowns, einer Löwin oder eines Fakirs schlüpft. Das gemeinsame Lernen mit allen Sinnen und das Entdecken der eigenen Fähigkeiten und Grenzen stehen ebenso im Vordergrund wie das Ausarbeiten ästhetischer, künstlerischer und darstellerischer Mittel. Dem natürlichen Bewegungsdrang der Kinder und Jugendlichen wird Raum gegeben. Eine Circusvorstellung erfolgreich zu gestalten, Anerkennung zu erfahren und zu erleben, wie man mit Ausdauer und Engagement das „Nicht-für-möglich-Gehaltene“ erreicht, ist eine faszinierende Sache, die das Selbstwertgefühl steigert.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer MitMachCircus-Woche „Rabatzi“. Nachmittags heißt „Rabatzi“ die Kinder und Jugendlichen im Circuszelt willkommen. In 20- bis 60-minütigen Workshops werden die einzelnen Möglichkeiten vorgestellt. Die Angebote umfassen je nach den Schwerpunkten der Circus-PädagogInnen Jonglage, Partner- und Pyramidenakrobatik, Clownerie, Tiernummern, Zaubern oder auch Equilibristik.

2. Tag: Nach der gemeinsamen Anfangsrunde entscheiden sich die neuen Circusartisten und -artistinnen für einen Workshop, in dem sie die Woche über an einer Circusnummer arbeiten. Vor dem Mittagessen gibt es ein Treffen aller Aktiven. Der Rest des Tages steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Der circusfreie Tag bietet Gelegenheit zu einem Ausflug in die Umgebung. Am besten ist es, die Organisation schon vor der Anreise mit dem Herbergsteam zu besprechen und die Programmpunkte nach dem Motto „Was ihr wollt!“ zusammenzustellen und zu buchen.

4. Tag: In den einzelnen Gruppen geht es um das Erlernen letzter Techniken, Abläufe, Kostüm- und Schminkfragen und die Musikauswahl. Nachmittags heißt es für weitere drei Stunden „Manege frei“. Beim Abschluss werden wichtige Dinge für den morgigen Auftritt besprochen.

5. Tag: Vormittags wird der Ablauf der gesamten Circus-Show geprobt. Nachmittags geht es gleich weiter mit Schminken, Kostüm anziehen ... Dann heißt es „Manege frei“ für die neuen Artisten unter der Kuppel des Circuszeltens, wo schon Eltern, Verwandte, Freunde und Bekannte gespannt bei Kaffee und Gebäck warten.

Variante I

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Kurs (17x60 Minuten)

26-49 Teilnehmer (ab 50 Teilnehmer gibt es eine Ermäßigung von 5,00 € pro Person)
pro Person 170,00 €

Besonderer Tipp: Variante II

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Kurs (17x60 Minuten) mit einem Betreuer-schlüssel 1:11. Dadurch kann ein noch vielfältigeres Angebot an Workshops angeboten werden und ein noch stärkeres Eingehen auf einzelne Personen ist möglich.

26-49 Teilnehmer (ab 50 Teilnehmer gibt es eine Ermäßigung von 5,00 € pro Person)
pro Person 190,00 €

Variante I

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Kurs (17x60 Minuten). An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge.

26-49 Teilnehmer

pro Person 190,00 € 

(ab 50 Teilnehmer gibt es eine Ermäßigung von 5,00 € pro Person)

Besonderer Tipp: Variante II

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Kurs (17x60 Minuten) mit einem Betreuer-schlüssel 1:11. Dadurch kann ein noch vielfältigeres Angebot an Workshops angeboten werden und ein noch stärkeres Eingehen auf einzelne Personen ist möglich. An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge.

26-49 Teilnehmer

pro Person 210,00 € 

(ab 50 Teilnehmer gibt es eine Ermäßigung von 5,00 € pro Person)

Als hessische Lehrerfortbildung vom Institut für Qualitätsentwicklung des hessischen Kultursministeriums akkreditiert. Nähere Infos zu Leistungspunkten und Inhalt in der JH Lauterbach zu erfragen. Weitere akkreditierte Fortbildungsangebote im Circus- und Theaterebereich können in der JH Lauterbach erfragt werden.

Wichtig!
Akkreditierte Lehrerfortbildung.



Hexen- und Magierausbildung.

5-Tage-Programm

Gemeinsam sind wir stark

Nr. K-26-010/08

6. - 10. Klasse

Von November bis März

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Mit ersten Interaktionsübungen indoor bereiten sich die Schüler auf das pädagogische Team-Programm vor.

2. Tag: Der Tag steht ganz im Zeichen von Training von Kommunikationsübungen und Durchführen von Vertrauensspielen – in- und outdoor.

3. Tag: Vormittags muss die Klasse bei diversen Kletteraktionen richtig aktiv werden. Der Nachmittag ist zur freien Verfügung. Abends ist ein spannendes Nachtabenteuer geplant.

4. Tag: Mit freiem Kopf geht es daran, Problemlöseaufgaben zu bewältigen. Eine echte Herausforderung für das Team ist der Hängebrückenbau.

5. Tag: Nach dem Frühstück bleibt noch Zeit für Reflexion und einen spielerischen Rückblick auf das Programm.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **213,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **223,00 €**



5-Tage-Programm

Powerklasse

- ein starkes Team

Nr. K-26-011/08

6. - 10. Klasse

Mit diesem Programm möchten wir Sport- und Teamerlebnis verknüpfen. Die bewegungsorientierten Übungen fördern den Teamgeist in der Gruppe!

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach der Stärkung beginnt das Programm mit ersten Interaktions- und Kennenlernaufgaben rund um die Jugendherberge Lauterbach.

2. Tag: Der zweite Tag beginnt mit verschiedenen Übungen zum Thema „Team und Bewegung“. Los geht's mit verschiedenen Interaktionsübungen, bei denen Schnelligkeit und Geschicklichkeit gefragt sind. Danach warten anspruchsvolle Problemlöseaufgaben wie z.B. das „Spinnennetz“ auf die Teilnehmer. Nachmittags geht's in schwindelerregende Höhen. Gut gesichert klettern die Teilnehmer auf Getränkeboxen in die Höhe! Vertrauen und Verantwortung sind genauso gefordert wie Gleichgewichtssinn und Selbstbewusstsein. Je nach Alter sichern sich die Teilnehmer nach einer ausführlichen Einweisung gegenseitig. Die Schattenspringer-Teamer stehen immer bereit, um im „Notfall“ einzugreifen.

3. Tag: Am Mittwochvormittag gilt es verzwickte Aufgaben zu lösen. Das Bergen eines Gegenstandes aus dem „Säureteich“ erfordert Teamgeist und Einsatz! Nachmittags geht's nach einigen fetzigen Aufwärmaktionen wieder in die Höhe. Diesmal nicht allein, sondern im Team. Zwei Personen erklimmen gleichzeitig eine überdimensionale Strickleiter. Dabei sind gegenseitige Hilfe und kreative Lösungen besonders wichtig, denn allein kann man die Sprossen nicht überwinden! Ein Kletterer wird immer von drei Personen gesichert. So ist die maximale Sicherheit gewährleistet!

4. Tag: Der nächste Tag beginnt mit verschiedenen Wahrnehmungsaufgaben. Körperwahrnehmung, Gleichgewicht und Selbsteinschätzung stehen im Vordergrund. Nachmittags werden die gemachten Erfahrungen gesammelt und die Gruppe kann bei einer kurzen Aufgabe noch einmal Ihre gute Zusammenarbeit unter Beweis stellen. Nach einer ausführlichen Reflexion der letzten Tage verabschieden sich die Schattenspringer-Teamer.

5. Tag: Abreise der Gruppe nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **195,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **215,00 €**



5-Tage-Programm

So ein Theater

Nr. K-26-012/08

4. - 6. Klasse und älter

Erzähl mir eine Geschichte. Wer und was steckt noch so alles in dir? Schlüpf in eine andere Rolle und verwandle dich. Wir werden uns Grundlagen zum Theaterspiel aneignen. Wir machen Übungen zu Gefühlen, zu Figuren und Szenen, zum Improvisieren, zur Wahrnehmung von Gruppe und Raum. Ein Zugang werden Masken sein und das Spiel mit den anderen. Eine Klassenfahrt zu Verwandlungen, Begegnungen und kleinen phantastischen Geschichten.

1. Tag: Halbtags 3 - 4 Stunden Material im Freien sammeln, eine Maskengestalt erfinden, Maskenbau und mit der gesamten Gruppe spielen.

2. Tag: Halbtags 3 - 4 Stunden Bewegungen finden, sich nachahmen und übertreiben, mit und ohne Maske eine Gestalt annehmen. Die eine Hälfte der Gruppe hat frei, die andere spielt für sich. Mittags wird gewechselt.

3. Tag: Halbtags 3 - 4 Stunden Eine Figur finden, die Maskenfigur trifft andere Maskenfiguren, Bewegungen finden, Ausdruck und Gefühl. Die eine Hälfte der Gruppe hat frei, die andere spielt für sich. Mittags wird gewechselt

4. Tag: Halbtags 3 - 4 Stunden und Abend Szene, Bühne, Publikum. Geschichten erzählen und den Geschichten der anderen zusehen. Am Abend gibt es dann eine kleine Aufführung, bei der die phantastischen Gestalten auftreten und ihre Geschichte erzählen.

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **162,00 €**

Leistungen: 4 Tage Ü/VP in modernen Mehrbettzimmern mit Dusche/WC, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, An- und Abreisebus bis 50 km Entfernung zur Jugendherberge

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **182,00 €**



Am ersten und vierten Tag spielt und arbeitet die gesamte Gruppe zusammen. Die Gruppe wird an zwei Tagen geteilt, so dass jeweils nur mit der Halbgruppe gearbeitet wird. Mittags wird gewechselt. Am Abend vor der Abreise findet eine Aufführung der Spielszenen statt, wobei die jeweils andere Halbgruppe das Publikum ist.



Eine Vorstellung des MitMachCircus „Rabatzi“.

Gerne organisieren wir für Sie auch die An- und Abreise per Bus. Die Kosten belaufen Sie auf 2,50 € je Kilometer. Für nähere Informationen steht Ihnen die Herbergsleitung sehr gerne zur Verfügung.



5-Tage-Programm Ahoi ... wir stechen in See!

Nr. K-27-001/08
ab 4. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu vielen Aktivitäten mit Spaßfaktor. Nachmittags haben die Kinder Zeit, ihre Türschilder zu malen. Dann beginnt die Stadtrallye in der Limburger Altstadt. Abends steht noch eine Wanderung durch die Limburger Wälder (zirka 4 Kilometer) auf dem Programm.

2. Tag: Heute stechen wir in See! Mit dem Kanu die Lahn erkunden, einem der schönsten Wanderflüsse Deutschlands - vorbei an historischen Schlössern, Kirchen, Felsen, alten Industrieanlagen. In Villmar erhalten alle Teilnehmer Schwimmwesten, Paddel und Boote und bekommen eine Einweisung ins Paddeln. (Ein Rettungsschwimmer begleitet die Tour.) Nur als Team kommt man ans Ziel, denn die Klasse muss selbstständig die mächtigen Schleusentore bedienen. Die Fahrt führt vorbei an der einzigen Marmorbrücke Deutschlands und dem steilen König Konrad-Felsen bis ins mittelalterliche Städtchen Runkel. Dort wird eine Rast auf der Schleuseninsel eingelegt, bevor weiter zur Endstation Limburg gepaddelt wird. Zum Abschluss noch eine zirka 20-minütige Wanderung durch die grüne Lunge Limburgs.

3. Tag: Der Tag steht zur freien Verfügung, um die Muskeln zu lockern. Alternativ kann eine Wanderung unternommen, ein Freizeitpark mit viel Action besucht oder eine Domführung in Limburg gebucht werden. Abends wird gegrillt.

4. Tag: Am zweiten Tag steigen die mittlerweile halbwegs erfahrenen Kanuten in Limburg wieder in die Boote. Die Tour führt durch die Diersteiner Au. In der Grafenstadt Diez pausieren die eifrigen Paddler. Nachmittags geht es vorbei am weltberühmten Heilwasserbrunnen in Fachingen und die Klasse steuert auf das Ziel der Tour zu. Die Schaumburg wacht hoch über der Lahn über Balduinstein. Zu Fuß wird der Weg fortgesetzt auf dem Lahnhöhenweg, der zurück nach Fachingen führt. Von Fachingen geht es dann mit der Bahn zurück nach Limburg.

5. Tag: „Schiff ahoi!“ und ab nach Hause heißt es nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

Zimmer ohne Du/WC **pro Person 139,50 €**
Zimmer mit Du/WC **pro Person 148,50 €**

Keine konditionellen Voraussetzungen erforderlich!

Alternativ kann am 4. Tag auch eine Mountainbike-Tour (ab 14 Jahre) gebucht werden.

5-Tage-Programm Barfuß durchs Mittelalter ...

Nr. K-27-002/09
ab 4. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein ins Mittelalter. Nachmittags Wanderung durch das Tal Josaphat in die Limburger Altstadt. Der imposante Dom mit seinen kunsthistorischen Schätzen, die mit reichen Schnitzereien verzierten Bürgerhäuser und das romantische Gässchen mit dem bedeutsamen Namen „Barfußergasse“ ...dies und vieles mehr wird anhand einer Rallye entdeckt. Abends endet der Tag mit einer Wanderung in die Limburger Nacht.

2. Tag: Vormittags Bahnfahrt zum weltbekanntesten Ort Fachingen, der durch sein Mineralwasser bekannt wurde. Von hier aus geht es per pedes über Balduinstein zum Schloss Schaumburg. Die Kinder können die Burg für sich entdecken und nach Herzenslust toben. Nachmittags „Abstieg“ ins Tal zum Bootsanleger nach Balduinstein. Von hier startet die Fahrt mit dem Schiff Lahn aufwärts zurück nach Limburg. Abends ist DVD oder Video gucken angesagt (bitte mitbringen).

3. Tag: Der Tag steht zur freien Verfügung. Zum Beispiel Besichtigung des Doms, Tretboot fahren, schwimmen oder Besuch einer Kleintierzuchtanlage in Linter oder auf einem modernen Bauernhof. Zum Ausklang des Tages kann am prasselnden Lagerfeuer Stockbrot gegrillt werden.

4. Tag: Eine Zugfahrt nach Weilburg steht auf dem Programm mit Besichtigung des weitläufigen Schlosses mit seinem malerischen Innenhof, der teilweise original erhaltenen Barockeinrichtung und dem Lustgarten mit Unterer und Oberer Orangerie. Besuch des 1847 gegrabenen Lahntunnels und des Bergbaumuseums. Ab Weilburg ist zusätzlich die Besichtigung der Kubacher Kristallhöhle möglich. Abends steht ein rustikaler Grillabend an.

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es Abschiednehmen vom Mittelalter.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

Zimmer ohne Du/WC **pro Person 135,50 €**
Zimmer mit Du/WC **pro Person 144,50 €**

zuzüglich Besichtigung Kubacher Kristallhöhle



Jugendherberge Limburg
Herbergsleitung
Alex Hartmann
Auf dem Guckucksberg
65549 Limburg
Telefon 06431 41493
Telefax 06431 43873
E-Mail: limburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/limburg

Die Jugendherberge liegt am Südausgang der Stadt, umgeben von viel Grün auf dem Guckucksberg oberhalb der Stadt.

Das Haus verfügt über

- 186 Betten in 38 Zimmern
- 9 Tagesräume
- 2 Klaviere
- Großes Freigelände für diverse Sportarten, 2 Volleyball-Felder, Streetballkorb, Tischtennisplatten, Bolzplatz, Torwand, Kletterbaum
- Grillplatz, Lagerfeuerstelle
- Kunstrasenplatz für Hockeytraining in der Nachbarschaft

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.

5-Tage-Programm Am Anfang war das Feuer

Nr. K-27-003/08
4. - 7. Klasse
Montag bis Freitag



Dieser Satz stimmt so nicht ganz - denn ganz am Anfang war noch kein Feuer. Oder besser gesagt noch kein selbst entfachtetes Feuer. Als dann die Steinzeitmenschen aber gezielt Feuer machen konnten, hat das die Menschheit revolutioniert! Jetzt war es dem Mensch möglich, an jedem Ort und zu jeder Zeit, ein Feuer anzuzünden, zur Nahrungszubereitung, als Wärmespender, zum Waffeln verfeinern und zum Schutz vor wilden Tieren. Doch wie hat es der steinzeitliche Mensch genau geschafft Feuer zu ent-

fachen? Und wie haben die Menschen später im Mittelalter Feuer gemacht? Eine Woche beschäftigen wir uns mit dem Thema Feuer. Wie lässt es sich entzünden? Welchen Nutzen bringt es?

1. Tag: Vor Beginn des Programms treffen sich die Lehrer mit der Herbergsleitung und dem Team der 7-Meilen-Stiefel, um die organisatorischen Fragen der Woche zu klären. Am Nachmittag (14:00-17:30) errichten wir nach einer Einführung in die Steinzeit unser eigenes Lager, das uns für den Rest der Woche als Standort und Ausgangspunkt für vielfältige Aktivitäten dient. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit Lunchpaketen für ein zünftiges Picknick im Freien um 9:30 Uhr auf einen Streifzug durch die nahe gelegenen Wälder um allerlei nützliche Dinge zu sammeln, die man zum Feuermachen braucht. Wir probieren verschiedene Techniken zum Feuermachen aus, z.B. den Feuerbogen, das Feuerschlagen und das Funkenschlagen mit einer Markasitknolle. Außerdem lernen wir einen Feuerstein kennen, erfahren wie man ihn bearbeitet und bauen unsere eigenen Werkzeuge. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Der Vormittag ist frei. Nach dem Mittagessen treffen wir uns um 13:30 und ziehen mit unseren selbst gebauten Jagdwaffen in den Wald. Wir pirschen uns an und üben uns im Fährten suchen. Rechtzeitig zum Abendessen kehren wir zur Jugendherberge zurück. Der Abend steht zur freien Verfügung. Alternativ kann das Programm auch am Vormittag durchgeführt werden, der Nachmittag ist dann frei.

4. Tag: Heute beschäftigt sich die Gruppe noch einmal den ganzen Tag mit dem Thema Feuer. Welche Methode hat am Besten funktioniert? Wir stellen Steinzeitkleber her und kochen auf dem Feuer. Wie funktioniert eine Kochgrube und kann man auf heißen Steinen Kekse backen? All das wollen wir heute zusammen ausprobieren.

5. Tag: Alles gut überstanden? Dann mal los, Sachen packen, frühstücken und zurück nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

Zimmer mit Waschgelegenheit	pro Person 149,50 €
Zimmer mit Du/WC	pro Person 159,00 €

Die Klasse beziehungsweise Gruppe stellt selbst mindestens zwei BetreuerInnen, die während der Veranstaltung mit den "7-Meilen-Stiefeln" anwesend sind und aktiv an der Durchführung beteiligt werden.

Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden einzelne Programmtile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt!

Ausrüstung für jedes Kind:

- Kopfbedeckung, Regenkleidung, Wechselkleidung
- festes Schuhwerk, möglichst zwei Paare
- der Jahreszeit und dem Anlass angemessene warme Kleidung, die schmutzig werden darf
- Unzerbrechliche Getränkebehälter mindestens 0,5 l, gerne Thermoskanne

5-Tage-Programm Outdoorwoche

Nr. K-27-004/08
5. - 10. Klasse



Die Klasse erwartet eine Woche in der Natur mit viel Abenteuer und gemeinsamen Herausforderungen. Im Rahmen von Großgruppen- und Geländespielen kundschaften wir das Gelände aus. Mit entsprechendem Material versehen wird gemeinsam und in Kleingruppen der Umgang mit Karte und Kompass ausprobiert. Welcher Platz eignet sich im Wald zum Schlafen? Abenteuerliche Nachtwanderung und vielleicht wird auch einmal im Freien übernachtet. Zwischendurch üben wir mit Spielen wie wir zusammen arbeiten und zusammen halten können.

1. Tag: Vor Beginn des Programms treffen sich die Lehrer mit der Herbergsleitung und dem Teamer der 7-Meilen-Stiefel, um die organisatorischen Fragen der Woche zu klären. Nachmittags (14:00-17:30) probiert die Klasse, mit entsprechendem Material versehen, den Umgang mit Karte und Kompass aus. Im Team werden verschiedene Aufgaben gelöst. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es, ausgestattet mit Lunchpaketen, um 9:30 Uhr gemeinsam zu einer Orientierungswanderung. Jetzt heißt es umzusetzen, was am Tag zuvor gelernt wurde. Außerdem werden wir eine Menge nützlicher Pflanzen kennen lernen. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Der Vormittag ist frei. Am Nachmittag wollen wir mit Hilfe von Kooperations- und Gruppenspielen die Zusammengehörigkeit der Klasse weiter festigen. Am Abend brechen wir zu einer abenteuerlichen Nachtwanderung auf. Vielleicht schlafen wir in dieser Nacht im Freien in selbstgebauten Zelten? Alternativ findet die Übernachtung in der Herberge statt.

4. Tag: Heute stechen wir in See! Mit dem Kanu die Lahn erkunden - viel Spaß für Groß und Klein auf einem der schönsten Wanderflüsse Deutschlands. Die Fahrt gleicht einem Bilderbuch deutscher Kulturgeschichte, vorbei an alten Schlössern, Kirchen, Felsen, alten Industrieanlagen - die Spannung geht nie verloren, schon gar nicht wenn die Gruppe selbstständig die mächtigen Schleusentore bedienen muss - nur als Team kommt man ans Ziel! Zu Fuß geht es zum Bahnhof, von hier nach Villmar. Dort erhalten alle Teilnehmer Schwimmwesten, Paddel und Boote, und bekommen eine Einweisung ins Paddeln durch einen Kundenbetreuer der Fa. Biwak, der die Tour auch mitfahren wird. Die Fahrt führt dann, vorbei an der einzigen Marmorbrücke Deutschlands und dem steilen König Konrad-Felsen, einer imposanten Wand die steil aus der Lahn aufragt, ins mittelalterliche Städtchen Runkel. Dort gibt es, zu Füßen der alten Burg, eine Rast auf der Schleuseninsel, bevor es weiter nach Limburg geht. Unmittelbar hinter den Talbrücken, welche die Lahn in 60m Höhe überspannen wird angelegt. Nach einer ca. 20 minütigen Wanderung durch die grüne Lunge Limburgs Ankunft an der Jugendherberge.

5. Tag: Alles gut überstanden? Dann mal los, Sachen packen, frühstücken und zurück nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer hin und zurück.

Mindestens 20 Teilnehmer

Unterbringung in Zimmern mit DU/WC			
km Einfache Strecke	Pro Person bis 20	Pro Person bis 35	Pro Person bis 45
bis 50 km	192,60 €	186,50 €	185,00 €
bis 80 km	200,80 €	190,90 €	188,60 €
bis 120 km	211,70 €	196,90 €	193,40 €

Unterbringung in Zimmern mit Waschgelegenheit			
km Einfache Strecke	Pro Person bis 20	Pro Person bis 35	Pro Person bis 45
bis 50 km	182,60 €	176,50 €	175,00 €
bis 80 km	190,80 €	180,90 €	178,60 €
bis 120 km	201,70 €	186,90 €	183,40 €

Ausrüstung für jedes Kind:

- Kopfbedeckung, Regenkleidung, Wechselkleidung
- festes Schuhwerk, möglichst zwei Paare
- der Jahreszeit und dem Anlass angemessene warme Kleidung, die schmutzig werden darf
- Unzerbrechliche Getränkebehälter mindestens 0,5 l, gerne Thermoskanne

Multimedia-Workshops in der Jugendherberge Limburg

Alle Multimedia-Angebote in der Jugendherberge Limburg haben gemeinsam, dass sie den TeilnehmerInnen einen kritischen und selbstbewussten Umgang mit „neuen Medien“ vermitteln. Die Workshops fördern gleichzeitig Teamfähigkeit, Allgemeinbildung und Kreativität. Die folgenden Angebote dienen als Orientierung über den Ablauf der Veranstaltungen. Gerne sind wir in Absprache mit dem Lehrpersonal bereit, andere thematische Schwerpunkte zu setzen. Dies können gesellschaftliche und tagespolitische Themen sowie geeignete Unterrichtsinhalte sein.

Sämtliche Multimedia-Angebote werden auch als bilinguale Workshops (Englisch-Deutsch) angeboten. Hierbei findet die inhaltliche Ausarbeitung gemeinsam mit einer zusätzlichen muttersprachlichen Lehrkraft statt. Dieses Angebot richtet sich besonders an Klassen ab Jahrgangsstufe Sieben beziehungsweise solche mit entsprechenden Vorkenntnissen.

Die Workshops sind auch für alle 9. Hauptschulklassen, die eine Projektprüfung in Kleingruppen leisten müssen, geeignet.

**Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de**

3-Tage-Programm Multimedia-Workshop „Natur und Umwelt“

Nr. K-27-005/08
ab 5. Klasse



Dieser Workshop richtet sich an junge Menschen, die neue Erfahrungen in ihrer Umwelt auf moderne Weise aufbereiten wollen. Die TeilnehmerInnen lernen, welche gestalterischen Möglichkeiten in einem handelsüblichen PC stecken und wie „neue Medien“ zur sinnvollen Recherche genutzt werden können. Am Computer werden die während einer Exkursion gesammelten Naturmaterialien – aber auch Bilder und Töne – digital verarbeitet, ergänzende Informationen im Internet gesucht und anschließend zu einer CD-Rom zusammengestellt. Die TeilnehmerInnen haben auf diese Weise die Ergebnisse des Workshops auch zukünftig zur Verfügung.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und in eine multimediale Welt. Nachmittags Einführung in Computertechnik, Software und Internet beziehungsweise Exkursion zum Eduard-Horn-Park in wechselnden Kleingruppen. Abends Möglichkeit zur freien, jedoch betreuten Nutzung des Internets.

2. Tag: Vormittags Gesprächsrunde zur Strukturierung der Website und Einteilung der Arbeitsgruppen sowie ergänzende Recherchen zum Thema im Internet. Nachmittags Be- und Aufarbeitung der gesammelten Materialien und Zusammenstellung zu einer Website. Abends Möglichkeit zur freien, jedoch betreuten Nutzung des Internets.

3. Tag: Mit viel Computer-Know-how geht es nach dem Frühstück auf die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
Zimmer ohne Du/WC pro Person **84,50 €**
Zimmer mit Du/WC pro Person **90,00 €**

5-Tage-Programm Multimedia-Workshop „Digitale Hörspiel-Produktion“

Nr. K-27-006/08
ab 7. Klasse

Bei diesem Workshop produzieren die Kinder und Jugendlichen mit Hilfe moderner Computertechnik ihr eigenes Hörspiel. Hierfür kann aus einer Reihe von altersgerechten Hörspielvorlagen mit verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten gewählt werden. Entsprechend der Interessen der TeilnehmerInnen sind verschiedene Aufgaben wie Klangbearbeitung, Aufnahmetechnik und die Sprechrollen zu übernehmen. Parallel dazu entsteht unter der Regie der Kinder eine Website, auf der das Projekt dokumentiert wird, sich die Mitwirkenden vorstellen und Hintergrundinformationen zum Stück und dessen Autor gegeben werden. Für Webseitgestaltung, Internetrecherche und Bildbearbeitung steht ein Computernetzwerk zur Verfügung. Für

die Aufnahmen und das Arrangement der Töne kommt ein komplett ausgestattetes, mobiles Tonstudio zum Einsatz.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und in eine multimediale Welt. Nachmittags gemeinsames Hören eines professionell erstellten Hörspiels mit anschließendem Gespräch und erstes gemeinsames Lesen des ausgewählten Textes.

2. Tag: Vormittags gemeinsames Lesen des Textes und Auswahl der SprecherInnen, Erörterung des benötigten Materials (Hintergrundmusik, Töne, Stimmen, Bilder und so weiter), Aufgabenverteilung für die nächsten Tage. Nachmittags ist die Arbeit in Kleingruppen geplant (Aufbau des Tonstudios mit technischer Einführung, Einführung in die Webseitgestaltung und Materialsammlung, Einüben des Textes mit Regieanweisungen, Internetrecherche nach ergänzenden Tondokumenten). Planung für den nächsten Tag.

3. Tag: Der Vormittag gehört der Arbeit in Kleingruppen. Nachmittags geht es ins Studio zur Aufnahme und zum Arrangement von Texten und Tönen. Alles wird in Kleingruppen erarbeitet.

4. Tag: Die digitale Hörspiel-Produktion und die Projektergebnisse werden vormittags abgeschlossen und vorgestellt. Der Rest des Tages steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Mit einer tollen CD im Gepäck geht es nach dem Frühstück auf die Heimfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
Zimmer ohne Du/WC pro Person **148,50 €**
Zimmer mit Du/WC pro Person **157,00 €**

5-Tage-Programm Multimedia-Workshop „Stadtrallye Limburg“

Nr. K-27-007/08
ab 7. Klasse



Aufbauend auf der traditionellen Stadtrallye sollen in diesem Workshop „neue Medien“ zur Recherche und Dokumentation des Reiseziels eingesetzt werden. Zunächst können die TeilnehmerInnen das Internet und seine Dienste (World Wide Web, E-Mail) nutzen, um erste Informationen bezüglich der Aufgabenstellung zu erhalten. Während der Exkursion in die Stadt werden Sehenswürdigkeiten fotografiert, Interviews mit Einwohnern gemacht und andere Informationen wie Prospekte und Postkarten gesammelt. Abschließend werden alle Materialien zu einer CD-ROM zusammengestellt.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und in eine multimediale Welt. Nachmittags Einführung in Computertechnik, Software und Internet beziehungsweise Exkursion „Sehenswürdigkeiten in Limburg“ in wechselnden Kleingruppen. Abends Möglichkeit zur freien, jedoch betreuten Nutzung des Internets.

2. Tag: Vormittags Einführung in Computertechnik, Software und Internet bzw. Exkursion „Sehenswürdigkeiten in Limburg“ in wechselnden Kleingruppen. Nachmittags Gesprächsrunde zur Strukturierung der Website und Einteilung der Arbeitsgruppen sowie ergänzende Recherchen zum Thema im Internet. Abends Möglichkeit zur freien, jedoch betreuten Nutzung des Internets.

3. Tag: Vormittags Gesprächsrunde mit Tagesplanung und weitere Recherchen im Internet sowie erste Bearbeitung des Bildmaterials. Nachmittags Be- und Aufarbeitung der gesammelten Materialien und Zusammenstellung zu einer Website. Abends Möglichkeit zur freien, jedoch betreuten Nutzung des Internets.



Die Multimedia-Angebote sollen den TeilnehmerInnen einen kritischen und selbstbewussten Umgang mit „neuen Medien“ vermitteln.

4. Tag: Vormittags Vollendung sämtlicher Einzelwerke, letzter Feinschliff der Website sowie Abschlussrunde und Präsentation der fertigen Website bis mittags. Der Rest des Tages steht zur freien Verfügung.

5. Tag: Mit viel Computer-Know-how geht es nach dem Frühstück auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer
Zimmer ohne Du/WC pro Person **138,50 €**
Zimmer mit Du/WC pro Person **147,00 €**

Linsengericht am „Hessischen Spessart“



Jugendherberge Linsengericht
Herbergsleitung

Inge und Berndt Schulz

63589 Linsengericht-Geislitz

Telefon 06051 72029

Telefax 06051 75694

E-Mail: linsengericht@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/linsengericht

Die Jugendherberge Linsengericht in Hessen liegt im Ortsteil Geislitz, direkt am Waldrand mit einem herrlichen Blick auf das Kinzigtal.

Das Haus verfügt über

- 124 Betten in 24 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 4 Tagesräume
- 2 Klaviere
- 20.000 m² großes Freizeitgelände für diverse Sportarten, Tischtennis, Fußballplatz
- Grillplatz und Feuerstelle

3-Tage-Programm

Auf der Suche nach dem verborgenen Schatz

Nr. K-28-001/08

2. - 5. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und auf zur Schatzsuche. Nachmittags startet ein spannendes „Fotosuch- oder Hausspiel“ zur abenteuerlichen Erkundung der Jugendherberge. Abends Spieleabend – bei schönem Wetter natürlich draußen, mit Stelzenlaufen, Tauziehen, Boccia, Sackhüpfen, Federball, Tischtennis und Pedalfahren.

2. Tag: Vormittags nimmt ein spielerisches Erlebnis der besonderen, fantastischen Art im Wald seinen Anfang. Nachmittags geht es auf eine weite Reise ins gaukler- und narrenbevölkerte, gar nicht so finstere Mittelalter. In historischen Gewändern wandeln die Schüler, auf der Suche nach dem verborgenen Schatz, an der Hand eines kundigen Führers durch Gelnhausen. Abends Wanderung durch die Natur zu einer erlebnisreichen Stippvisite beim röhrenden Hirsch und den verspielten Zicklein im Wildgehege. Füttern erlaubt.

3. Tag: Auf der Rückreise Gelegenheit zu einem Zwischenstopp auf der mittelalterlichen Ronneburg. Eine informative Führung durch das Museum der vollständig erhaltenen Burganlage aus dem 16. Jahrhundert und einen gigantischen Panoramablick vom Aussichtsturm der Burg sollte man keineswegs versäumen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **60,50 €**

zuzüglich 2,00 € Eintrittsgebühr pro Person für die Ronneburg/11,00 € Führungsgebühr für die Gruppe

5-Tage-Programm

Reise ins Land der Fantasie

Nr. K-28-002/08

2. - 5. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und auf ins Reich der Fantasie. Nachmittags bietet sich bei gutem Wetter eine Wanderung zum großen Wildgehege an. Rotwild, Damwild und die gar nicht scheuen Ziegen und Zicklein freuen sich über einen Besuch. Bei schlechtem Wetter Spaß und Spannung bei der beliebten Hausrallye: „So lernen wir die Herberge kennen.“

2. Tag: Vormittags knifflige Geislitzer Dorfrallye, nachmittags Stadtführung durch Gelnhausen. Wir empfehlen, die sechs Kilometer bis zur Stadt durch Felder und Wiesen zu Fuß zu marschieren und den Weg zurück im Linienbus zurückzulegen. Abends wird es sportlich beim Tischtennis- oder Fußballturnier. Beim Völkerball müssen Kraft und Geschicklichkeit Gewinn bringend eingesetzt werden.

3. Tag: Von April bis Oktober geht es vormittags mit dem Charterbus über die Märchenstraße nach Steinau und geradewegs hinab in die „Teufelhöhle“. Die Tropfsteinhöhle bietet atemberaubende Eindrücke. Zurück am Tagelicht einstündige Wanderung zum Steinauer Rathaus oder im Schlosspark in der schönen Natur.

In den Wintermonaten November bis März vormittags märchenhafte Stadtführung durch Steinau. Ein Märchenerzähler führt geradewegs ins Land der Fantasie. Winters oder sommers haben nachmittags die „Holzköpfe“, das bekannte Marionettentheater in Steinau, das Wort. Außerdem gewöhnlich große und schöne Gliederpuppen zeigen Stücke von Rotkäppchens erster Wolfenführung bis zum Pudels Kern des Dr. Faust. Abends wird gegrillt. Danach Gruppentauziehen, Sackhüpfen, Stelzen laufen und bunter Spieleabend.

4. Tag: Nach dem Motto „Wirklichkeit und Fantasie – Ich sehe was, was du nicht siehst“ wird der Wald zum Spielplatz einer spannenden Entdeckungsreise. Nachmittags geht's per pedes oder mit dem Bus zum Wohlfühlvergnügen ins Hallen- oder Freischwimmbad nach Gelnhausen. Ein wildromantischer Abend am Lagerfeuer mit Singen, Spielen und Stockbrotrösten bildet den Abschluss.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es zurück nach Hause. Auf der Rückreise empfiehlt sich noch ein erlebnisreicher Zwischenstopp. Die Ronneburg, eine vollständig erhaltene Burganlage aus dem 16. Jahrhundert, lädt zu einer historischen Reise ins Mittelalter ein.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **119,50 €**



Unvergesslich ist ein wildromantischer Abend am Lagerfeuer.

3-Tage-Programm Student auf Probe

Nr. K-30-001/08
Spezialangebot für die Oberstufe
Nur während des Wintersemesters
Unterbringung in Zimmern mit Dusche/WC

1. Tag: Anreise in die Studentenstadt. Je nach Anreisetermin bleibt genug Zeit zu eigenen Erkundungsgängen, zum Shoppen, Bummeln oder einfach nur Ausruhen. Abends starten die Schüler mit einem Kinobesuch ins Studentenleben – wenn auch vorerst nur probeweise.

2. Tag: Marburg, die alte Universitätsstadt mit ihrem jugendlichen Ambiente, ihren lauschigen Plätzen und interessanten Sehenswürdigkeiten sehen und lieben zu lernen, ist Weg und Ziel dieses Tages. Dazu gehört unbedingt, die ganz eigene Universitätsluft zu schnuppern. Zum Beispiel bei einer Vorlesung aus einem Fachbereich eigener Wahl. Abends geht es auf den Spuren der 18.000 Marburger Studenten in eine der typischen Kneipen dieser Stadt.

3. Tag: Studentenleben ade und Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/HP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

10-30 Teilnehmer

pro Person 60,00 €

5-Tage-Programm Auf Sendung

Nr. K-30-002/08
6. - 13. Klasse



1. Tag: Anreise zum Mittagessen und schon geht es auf Sendung. Nachmittags kennen lernen der Radio-Teamer, Redaktionskonferenz 1 (Thema finden, Produktionsteams bilden, Aufgaben verteilen, Konzepte für einzelne Sendebiträge entwickeln).

2. Tag: Vormittags treffen sich alle im Sender „Radio Unerhört Marburg“, der sich mit einer Funkhausführung vorstellt. Workshops (parallel): Einführung in die Vorproduktionstechnik beziehungsweise das Sprechen am Mikrofon und Moderation. Nachmittags: Redaktionskonferenz 2 (Konzepte für Sendebiträge besprechen, Tipps, Tricks und Hilfen), Einführung in die Handhabung der mobilen Aufnahmegeräte, ab 14.30 Uhr freie Produktion. Ein Discobesuch zur Halbzeit bietet die ideale Entspannung.

3. Tag: Der Tag beginnt mit der Redaktionskonferenz 3 (Zwischenstand). Anschließend Workshops (optional nach Bedarf): Einführung in die Moderation von Magazinsendungen und in das Interviewen/Umfragen. Nachmittags: freie Produktion.

4. Tag: Vormittags findet die Abschlussredaktionskonferenz statt (Sendefahrplan besprechen). Danach Produktion und Fertigstellung

der Sendebiträge. Nachmittags ist Schlusskonferenz. Dann wird es ernst. Von 15.00 bis 16.00 Uhr ON AIR (simulierte Livesendung, Themenmagazin oder Magazinsendung). Danach abschließende Besprechung.

5. Tag: Nach dem Frühstück ist die Sendezeit abgelaufen. Ab nach Hause.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

17-25 Teilnehmer

pro Person 150,00 €

Bitte mitbringen: gute Laune und Lust auf Radio, Platten und CDs! Die Teilnehmer sollten ein Thema für ihre Beiträge haben und dieses schon vorrecherchiert haben. Es empfiehlt sich, im Unterricht schon vorher „Schreiben fürs Hören“ zu üben und die wichtigsten Darstellungsformen im Radio zu vermitteln.

5-Tage-Programm Marburger Bunte Mischung

Nr. K-30-003/08
ab 6. Klasse

Jetzt auch als Winterversion mit Zirkustour statt Bootstour

1. Tag: Nach der Anreise zum Mittagessen startet eine spannend romantische Stadtführung durch die mittelalterliche Marburger Altstadt. Abends Kino nach Wahl.

2. Tag: Der Tag steht ganz im Zeichen der Kultur. Vormittags heißt es entweder „Zehn Jahre alt und kein bisschen leise“ – ein Besuch bei „Radio Unerhört Marburg“ oder „Vorhang auf“ –



Jugendherberge Marburg
Herbergsleitung
Peter Schmidt und Stefan Müller
Jahnstraße 1
35037 Marburg/Lahn
Telefon 06421 23461
Telefax 06421 12191
E-Mail: marburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/marburg

Die Jugendherberge liegt direkt am idyllischen Lahnufer, zehn Minuten Fußweg von der Innenstadt entfernt.

Das Haus verfügt über

- 163 Betten in 40 Zimmern
- 7 Tagesräume
- Cafeteria
- Tischtennis, Freiluftschach, Kicker
- Bouleplatz, Minigolf, Freizeitbad Aquamar, Tretbootverleih und Unisportgelände in unmittelbarer Nähe
- 11 Canadier zum Verleih



Ruhe im Studio – wir sind auf Sendung!

Blick hinter die Bühne beim Hessischen Landestheater. Sinnvoll ist es, eventuell die Theaterführung mit einem Theaterbesuch zu verbinden. Nachmittags können die gewonnenen Eindrücke über Marburg in Form einer Stadtrallye vertieft werden. Abends heißt es dann Tanzkurs in der exklusiv angemieteten Discothek KULT.

3. Tag: Heute geht es auf die Marburger Lahnberge in den einzigartigen Botanischen Garten. Ein kundiger Führer nimmt die Klasse mit auf eine botanische Reise durch die großen Gewächshäuser und das weitläufige Außengelände. Abends bleibt Zeit für freie Ideenentfaltung.

4. Tag: Eine tolle Sache für tolle Teams ist die „Gleich-platsch-marsch“-Kanutour auf dem ruhigen Gewässer der Lahn. In der kalten Jahreszeit bietet ein Zirkustag jede Menge Akrobatik, Spaß und Körperbeherrschung. Abends bei gutem Wetter Grillen im Innenhof.

5. Tag: Bunt geht es auch beim Kofferpacken nach dem Frühstück zu.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-33 Teilnehmer

pro Person **150,00 €**



Blick vom Bootssteg auf die Oberstadt.

5-Tage-Programm

Lahn-Triathlon: Fit wie ein Turnschuh

Nr. K-30-004/08
ab 7. Klasse

1. Tag: Nach der Anreise zum Mittagessen erwartet die zukünftigen Lahn-Triathleten ein tolles Fitness-Programm. Eine abenteuerliche Stadtrallye führt am Nachmittag kreuz und quer durch die verwinkelten Gassen der romantischen Marburger Altstadt. Abends Run ins Kino.

2. Tag: Raus aus den Federn und auf zum Joggen, drei Kilometer die Lahn entlang. Nach dem Frühstück wird bei der Fahrradtour kräftig gestrampelt. Je nach Kondition und Sattel-festigkeit besteht die Wahl zwischen einer Route durch die Ebene oder über die Lahnberge. Exklusiver Besuch in der Discothek KULT.

3. Tag: Vor dem Frühstück ist Joggen angesagt. Danach geht es mit dem hauseigenen Canadier nach einer gründlichen Einweisung durch den Bootsbegleiter zunächst flussaufwärts durch die Stadt und vorbei an Wiesen und Feldern. Nach-

mittags lassen sich alle entspannt zur Jugendherberge zurück treiben. Abends geht's beim Grillen nochmals um die Wurst.

4. Tag: Morgens wird wieder gejoggt. Danach eine Tour mit dem Zug nach Kirchhain und von dort auf Schusters Rappen hoch oben auf einen Vulkankegel zum Städtchen Amöneburg und weiter durch das Amöneburger Becken über die Lahnberge zurück ins schöne Marburg. Fußfaule und Wasserratten können einen spritzigen Tag im Sport- und Freizeitbad „Aquamar“ genießen. Zum Abschluss kann man sich vom Spiegelslust-turm aus einen totalen Überblick über Stadt, Land, Fluss verschaffen.

5. Tag: Nach der letzten Joggingrunde und dem Frühstück heißt es tschüss sagen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
20-33 Teilnehmer

pro Person **150,00 €**

5-Tage-Programm

Was für ein Zirkus!

Nr. K-30-005/08
4. - 8. Klasse

Hereinspaziert – Manege frei und Vorhang auf für die Kids natürlich!

Zirkusluft schnuppern ist angesagt. Zirkus in Marburg heißt: Spaß ohne Leistungsdruck, Koordinations- und Balancetraining, im Team spielerisch lernen und eine neue Welt entdecken. Professionell begleitet wird die Klasse dabei von dem Marburger Kinder-Jugendzirkus e.V.

1. Tag: Der Zirkus kommt in die Stadt: Anreise bis 14.00 Uhr. Nachmittags ist erst mal Zeit zum Erkunden der historischen Stadt, des Schlossparkgeländes und und und ...

2. Tag: Vormittags geht's schon los – was für ein Zirkus, denn nun heißt es „Warm Up“. Es finden parallel zwei Workshops statt: entweder



Jonglieren will gelernt sein.



Manege frei – Was für ein Zirkus!

Jonglage und Pois (Spiel mit der Schwerkraft von Bällen, Keulen, Ringen oder Tüchern) oder Akrobatik und Menschenpyramiden bis hoch in den Himmel bauen. Dabei steht der Spaß beim Ausprobieren der verschiedenen Zirkusdisziplinen im Vordergrund. Nachmittags geht es in den Workshops weiter mit Diabolo – hoch in die Luft und wieder auf die Schnur – oder mit Clownerie, der Kunst des Stolperns.

3. Tag: „Warm up“ und parallel stattfindende Workshops: Heute können die Schüler eine dritte Disziplin erproben oder einfach das vertiefen, was sie am Vortag begonnen haben. Nachmittags sollten für die Generalprobe aber alle wissen, was sie auf die Bühne bringen möchten.

4. Tag: Der Vormittag steht zu freien Verfügung. Das Lampenfieber kann vielleicht mit zusätzlichem Proben, beim Plakate malen oder durch aktives Faulenzen gebändigt werden. Erst nachmittags werden mit dem Zirkusteam letzte Vorbereitungen für den großen Auftritt im kleinen Kreis getroffen. Anschließend heißt es dann Manege frei. Das kräftige Abendessen im Anschluss gibt verbrauchte Energie sofort zurück.

5. Tag: Nach dem Frühstück Koffer packen, Bude aufräumen, abschminken und tschüss.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 17 Teilnehmer

pro Person **146,00 €**

Bitte mitbringen: Freude an der Bewegung, etwas Geduld und Ausdauer, lockere Klamotten! Wer sich bereits mit dem Thema Zirkus beschäftigt hat, kann gern eigenes Zubehör einpacken.

Je nach Vorkenntnissen, eigenen Ideen und Wünschen lässt sich das Programm in Absprache mit dem Zirkusteam in allerlei alternative bunte Welten variieren.

Exklusiv in der Jugendherberge Melsungen

Pädagogisch begleitete Themenwochen

Gemeinsam mit den Trainer/innen unseres externen Partners „SYNERGIE Soziale Bildung“ gestalten wir Ihre nächste Klassenfahrt als besondere Projektwoche, Trainingskurs oder als thematische GUT-DRAUF-KLASSENFAHRT mit ausgesuchten inhaltlichen Schwerpunkten. Ein unvergessliches Erlebnis sozialen Lernens in der Gruppe.

3-Tage-Programm

Job Fit 1

Orientierung und Zielplanung
Orientierung, Ziel, Motivation
am Ende eines Lernabschnittes



Nr. K-31-031/08 7. - 9. Klasse
Nr. K-31-032/08 10. - 13. Klasse

Wo stehe ich, wo will ich hin?
Was kann ich, was fällt mir schwer?
Das Programm bietet eine intensive Themenwoche, in der Schüler die eigene Lebensperspektive reflektieren lernen. Auf Wunsch mit Bewerbungstraining (Job Fit 2).

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

April-Oktober **pro Person 119,00 €**
November-März **pro Person 99,00 €**

Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %.

3-Tage-Programm

Spiel des Lebens

Erlebnispädagogische
Suchtprävention



Nr. K-31-037/08 5. - 7. Klasse
Nr. K-31-038/08 8. - 9. Klasse
Nr. K-31-039/08 10. - 13. Klasse

Sucht, Konsum und Suchtverhalten. Wie nehme ich die Situation selbst wahr? Wie erlebe ich Andere? Welche Rolle spielen Image und Werbung? Wie stärke ich meine Durchsetzungsfähigkeit und Risikokompetenz? Unabhängig sein!

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

April-Oktober **pro Person 119,00 €**
November-März **pro Person 109,00 €**

Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %.

3- oder 5-Tage-Programm Teamtraining für Schulklassen

Training wie die Großen



Nr. K-31-013/08 (Mo.-Mi./Mi.-Fr.) 8.-10. Klasse
Nr. K-31-014/08 (Mo.-Mi./Mi.-Fr.) 11.-13. Klasse
Nr. K-31-011/08 (Mo.-Fr.) 8.-10. Klasse
Nr. K-31-012/08 (Mo.-Fr.) 11.-13. Klasse

Gemeinsam mehr erreichen – was steckt dahinter ...? Was ist Teamarbeit und wie kann ich sie in den Schulalltag übertragen? Ein Programm voller Herausforderungen und „AHA“-Erlebnissen. Schwierige Situationen gemeinsam meistern und gemeinsam erfolgreich sein.

Leistungen: 2- bzw. 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

3 Tage: Mai-Oktober **pro Person 109,00 €**
3 Tage: November-April **pro Person 99,00 €**
5 Tage: Mai-Oktober **pro Person 216,00 €**
5 Tage: November-April **pro Person 179,00 €**

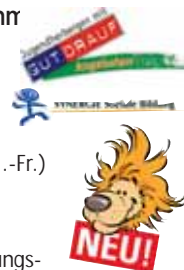
Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %. Dieses Programm mit Anreise per Bahn ist über den Link:

http://www.bahn.de/p/view/preise/gruppen/schulfahrten/2007_melsungen.shtml buchbar.

3- oder 5-Tage-Programm

Reif für die Insel – Stress lass nach!

Nr. K-31-045/08 (Mo.-Mi./Mi.-Fr.)
Nr. K-31-044/08 (Mo.-Fr.)
7. - 10. Klasse



Stärkung der Stressbewältigungskompetenz zur Erhöhung der Lernkompetenz

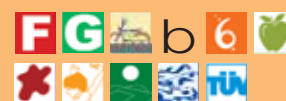
Es gibt viele alltägliche Situationen, in denen wir „im Stress sind“, wo wir uns „gestresst fühlen“, „gestresst aussehen“, „uns stressen lassen“ oder sogar unsere Mitmenschen „stressen“. Auch der Schulalltag kann zum Stressfaktor werden.

Leistungen: 2- bzw. 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

3 Tage: Mai-Oktober **pro Person 125,00 €**
3 Tage: November-April **pro Person 119,00 €**
5 Tage: Mai-Oktober **pro Person 199,00 €**
5 Tage: November-April **pro Person 179,00 €**

Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %.



Jugendherberge Melsungen

Herbergsleitung

Peter Weinberger

Lindenbergsstraße 23

34212 Melsungen

Telefon 05661 2650

Telefax 05661 51928

E-Mail: melsungen@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/melsungen

Die Jugendherberge ist ein Gut-Drauf-Haus mit pädagogisch begleiteten Pauschalprogrammen. Sie liegt am Stadtrand in unmittelbarer Nähe des Waldschwimmbades und der Sportanlagen.

Das Haus verfügt über

- 130 Betten in 37 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 5 Tagesräume
- Streetballkorb, Tischtennis
- Mountain-Bike-Trial Trainingsgelände
- Kanu-Verleih

Besonderer Service: Auf ihrer aktuellen Präsentations-CD stellt die Jugendherberge Melsungen ca. 70 buchbare Programme mit allen wichtigen Informationen vor.

Die Jugendherberge Melsungen ist vom hessischen Kultusministerium als Anbieter von Fort- und Qualifizierungsangeboten akkreditiert und bietet verschiedene Projektwochen mit gleichzeitiger Zusatzqualifikation für die begleitenden Lehrkräfte an (40 Punkte).

IQ-Veranstalter-Nr.: F003476

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

5-Tage-Programm

Jetzt reicht's aber ...!

Konflikte, Probleme und Krisen
gemeinsam bewältigen

Nr. K-31-006/08 4. - 6. Klasse
Nr. K-31-007/08 7. - 8. Klasse
Nr. K-31-008/08 9. - 13. Klasse

Aktueller denn je – Konflikttraining für einen akzeptablen Umgang miteinander und Verständnis füreinander. Ideal zum Einstieg für eine neue beziehungsweise zur Wiederherstellung einer funktionierenden Klassengemeinschaft. Diese Woche verläuft ergebnisorientiert.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

April-Oktober **pro Person 225,00 €**
November-März **pro Person 179,00 €**

Wichtig: Akkreditierte Lehrerfortbildung.

Wichtig!

Akkreditierte Lehrerfortbildung.

5-Tage-Programm

Jede Menge Zoff

Umgang mit extremistischem Gedankengut und steigender Gewaltbereitschaft – Toleranz fördern, Zivilcourage entwickeln.

Nr. K-31-004/08 7. - 9. Klasse
Nr. K-31-005/08 10. - 13. Klasse

Diese handlungsorientierte Themenwoche thematisiert das radikale Gedankengut der Jugendlichen, fördert tolerantes Verhalten, stärkt die Jugendlichen bei Verhaltensunsicherheiten und versucht, gemeinsame Visionen für die Zukunft zu entwickeln.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

April-Oktober **pro Person 216,00 €**
November-März **pro Person 170,00 €**

3-Tage-Programm

Zeit- und Selbstmanagement für die Schule

... Schulalltag effektiv organisieren
Nr. K-31-029/08 5. - 8. Klasse
Nr. K-31-030/08 9. - 12. Klasse

Effizienter und stressfreier lernen und arbeiten, mehr Zeit für das Wesentliche und vor allem Zeit mit Freunden und für die Freizeit gewinnen – setzt ein gutes Selbstmanagement voraus!

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

Mai-Oktober **pro Person 119,00 €**
November-April **pro Person 99,00 €**

Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %.

3- oder 5-Tage-Woche

Kennenlernwoche für Kids

Nr. K-31-023/08 (Mo.-Mi./Mi.-Fr.) 3. - 4. Klasse
Nr. K-31-024/08 (Mo.-Mi./Mi.-Fr.) 5. - 7. Klasse
Nr. K-31-021/08 (Mo.-Fr.) 3. - 4. Klasse
Nr. K-31-022/08 (Mo.-Fr.) 5. - 7. Klasse

Ein neues Schuljahr beginnt, ein wichtiges Projekt steht vor der Tür, oder einfach nur Zeit um gemeinsam etwas Luft zu holen und neue Energie zu tanken.

Pädagogisch begleitet von einem Teamer/in, ergänzt durch Tourguides.

Leistungen: 2 bzw. 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

3 Tage: Mai-Oktober **pro Person 99,00 €**

3 Tage: November-April **pro Person 93,00 €**

5 Tage: Mai-Oktober **pro Person 199,00 €**

5 Tage: November-April **pro Person 169,00 €**

Bei Buchung von zwei aufeinander folgenden Terminen (Mo.-Fr.) erhalten Sie einen Preisnachlass von 10 %.

3-Tage-Programm

Komplett mit Pep!

... ein wirkliches Komplettprogramm!

Nr. K-31-700/08
3. - 4. Klasse

Ideal für die Primarstufe mit dem richtigen Faktor „Abenteuer und Aktion“. Von der Zugfahrt bis zur Drachenschlucht, vom Lagerfeuer bis zur Hausrallye – ein ausgewogenes Programm für diese Altersgruppe.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

Mai-Oktober **pro Person 80,00 €**

November-April **pro Person 69,00 €**

Special: Der Preis beinhaltet auch die An- und Abreise mit der Bahn AG innerhalb des NVV.



Teamarbeit ist gefragt!

5-Tage-Programm

Erlebniswoche Abenteuer - Stadt, Land, Fluss

Eine Gut-Drauf-Woche

Nr. K-31-015/08 5. - 9. Klasse
Nr. K-31-016/08 10. - 13. Klasse

Eine aktionsreiche erlebnispädagogische Woche voller Spiel und Spaß, Kreativität und Erlebnis, voller sozialer Lernmomente für den Einzelnen und die ganze Gruppe: eine bunte Mischung aus Abenteuer- und Kooperationsspielen, Outdoor-Erlebnissen, großer Outdoor-Aktion (Kanu oder Mountainbike), Nachterlebnisaktion, Essensfest, Chill-out, Wellness und vielem mehr, Übernachtung im Freien oder Abendklettern in der Halle. Pädagogisch begleitet von zwei TeamerInnen, ergänzt durch Tourguides.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

Mai-Oktober **pro Person 199,00 €**

November-April **pro Person 175,00 €**

5-Tage-Programm

Abenteuerwoche

... in Melsungen

Nr. K-31-702/08 5. - 7. Klasse
Nr. K-31-703/08 8. - 10. Klasse
Nr. K-31-704/08 11. - 13. Klasse

Eine aktionsreiche Woche mit tollen Highlights wie: Kanu, Mountainbiking, Nachtexpedition ... Action & Fun, gemischt mit etwas Sightseeing & Relaxen ergeben eine Klassenfahrt, die lange in guter Erinnerung bleiben wird.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

Mai-Oktober **pro Person 199,00 €**

November-April **pro Person 179,00 €**



Eine Woche voll Erlebnis, Spiel und Spaß.

Auf Wunsch sind alle Programme auch mit Anreise mit Bus oder Bahn möglich. Preise auf Anfrage bei der Jugendherberge.

3-Tage-Programm

Gipfelstürmen in der Rhön

Nr. K-81-001/08

3. - 8. Klasse

1. Tag: Anreise der Gipfelstürmer zum Mittagessen. Nachmittags geht es auf einem halbstündigen Fußweg auf die 835 Meter hohe Milseburg. Unterhalb des Gipfels lädt eine bewirtschaftete Schutzhütte des Rhönklubs zur Rast ein. Abends kann auf der großen Rasenfläche Volley-, Basket- oder Fußball gespielt werden.

2. Tag: Heute steht ein abwechslungsreicher, spannender und prickelnder Outdoor-Event mit der Bergsportschule auf dem Programm. Rund um die Jugendherberge sucht sich die Klasse mit Hilfe von Wegeskizzen ihren Weg. Unterwegs begegnen ihr Abenteuer der besonderen Art: Seeüberquerung am Seil, Aufstieg mit der Strickleiter, Balancieren auf dem Hochseil im Abenteuerpark, Sprung ins Leere, Bogenschießen, Schatzsuche mit Detektoren und und ... Die einzelnen Mannschaften können Punkte sammeln, die Siegergruppe erhält einen Preis.

3. Tag: Runter von den luftigen Höhen und nach dem Frühstück ab auf die Heimreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **78,00 €**

5-Tage-Programm

Typisch Rhön

Nr. K-81-002/08

3. - 8. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zur Entdeckungstour durch die Rhön. Nachmittags Spaziergang hinauf auf die Milseburg. Der Berg gilt, aus romantischem Dichtermund zitiert, als „Perle der Rhön“. Unterhalb des Gipfels kann die kleine Milseburgkapelle mit Außenkanzel und eine bewirtschaftete Schutzhütte besucht werden. Abends wird es sportlich beim Wettkampf mit Volley-, Basket- oder Fußball.

2. Tag: Wanderung durch Natur pur auf die Wasserkuppe, dem mit 950 Meter höchsten Berg Hessens. Der Berg der Segel- und Drachenflieger lockt mit dem Segelflugmuseum, der Sommer-Rodelbahn, der Fuldaquelle und im Winter mit seinen Liften viele Sportler in die Rhön. (Führungen und Kurse vermittelt die Jugendherberge) Ein Besuch im Informationszentrum der UNESCO lohnt sich.

3. Tag: Mit dem Bus geht es in die Barockstadt Fulda. Neben altersgerechten Führungen durch die historische Altstadt empfiehlt sich die Besichtigung des Doms und seines Museums. Garantiert unvergesslich: der Besuch der Kinder-



Akademie-Fulda mit dem „begehbaren Herzen“, bei dem man viel über die eigene Anatomie lernt. Alternativ bietet sich im Winter eine geführte Schneeschuh-Wanderung oder Langlauf-Tour an. Der Tag endet mit einer abenteuerlichen Wanderung durch die Nacht zur Milseburg und in die nahe Umgebung.

4. Tag: Bei der Wanderung über Plankenstege durch das größte Hochmoor der Rhön, dem „Schwarze Moor“, informieren Schautafeln über die Entstehung und Unterhaltung des Moores. Danach geht's weiter nach Fladungen, wo man im „Fränkischen Freilandmuseum“ einiges über die Geschichte der Rhön und ihrer Menschen erfährt. Ein gemütlicher Abschiedsabend um den Kamin beschließt die erlebnisreiche Woche.

5. Tag: Nach dem Frühstück verabschiedet sich die Rhön.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 24 Teilnehmer

pro Person **130,00 €**

5-Tage-Programm

Suchtprävention

Nr. K-81-003/08

6. - 7. Klasse

Eine Woche intensive Selbsterfahrung – „Raus aus der Schule“ und hinein in die Seminaratmosphäre der Jugendherberge. Ein wichtiger Baustein auf dem Weg des „Erwachsenwerdens“. Grundlage der gemeinsamen Arbeitswoche ist ein Schülerseminar mit gruppendynamischem Schwerpunkt zum Thema: „Suchtmittel – Rausmittel – Abhängigkeit, mögliche Ursachen, Fakten, Hintergründe“, entwickelt von Wolfgang Rincker, Experte für Suchtprävention.

Dem Seminar geht eine Schulungswoche für Lehrer und Lehrerinnen voraus, in der sie mit den theoretischen und praktischen Inhalten vertraut gemacht werden, damit sie die Woche mit der Klasse gestalten können.

Auch in der Seminarwoche sind die Lehrer dabei, werden aber ständig begleitet und unterstützt. Das gilt natürlich ebenso für das Freizeitprogramm.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination und Vorbereitungsseminar für Lehrer

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **160,00 €**

Alle Termine nach vorheriger Absprache mit der Jugendherberge.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Jugendherberge Oberbernhardts
Herbergsleitung

Michael Auth

Oberbernhardts 5

36115 Oberbernhardts-Hilders

Telefon 06657 240

Telefax 06657 8896

E-Mail: oberbernhardts@djh-hessen.de

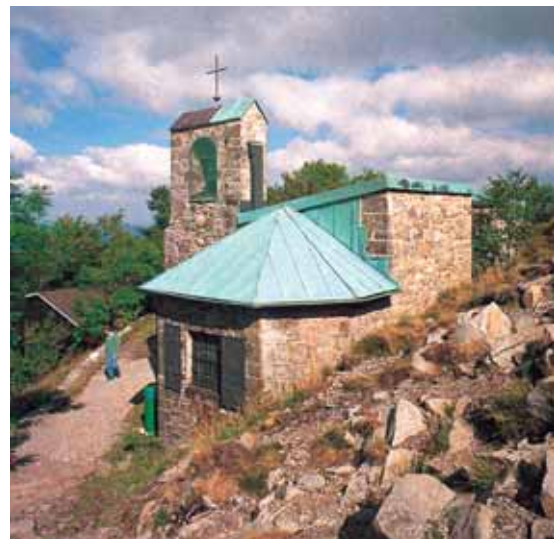
www.djh-hessen.de/jh/oberbernhardts

Die Jugendherberge liegt an der Sonnenseite der Milseburg (833 Meter), im Naturpark Rhön.

Das Haus verfügt über

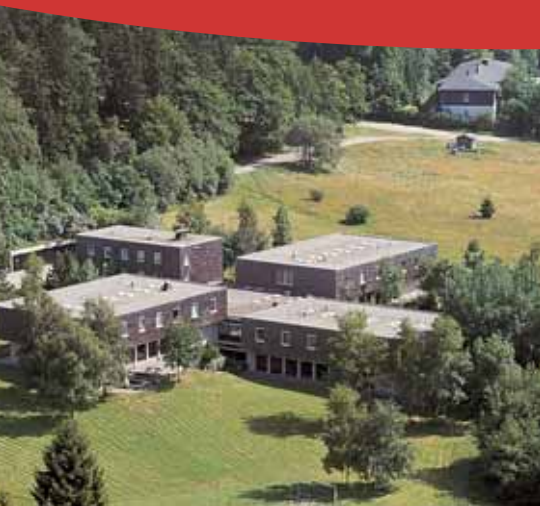
- 257 Betten in 57 Zimmern
- 4 Speisesäle
- 18 Tagesräume
- 2 große Säle mit 2 Klavieren und beweglicher Bühne
- 3 ha großes Freizeitareal für diverse Sport- und Spielmöglichkeiten, Bolzplatz, Volley- und Basketball
- Klettergarten
- Feuer- und Grillstellen

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.



Die 835 Meter hoch gelegene Milseburg.

Oberreifenberg im Hochtaunus am Fuße des Feldbergs



Jugendherberge Oberreifenberg
Herbergsleitung
Arnd Parczanka
Limesstraße 14
61389 Schmitten-Oberreifenberg
Telefon 06082 2440
Telefax 06082 3305
E-Mail: oberreifenberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/oberreifenberg

Die Jugendherberge liegt direkt in der schönen Natur etwas außerhalb des Ortskerns.

Das Haus verfügt über

- 222 Betten in 40 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 6 Tagesräume
- Kaminzimmer
- kleine Bühne und Klavier
- Sport- und Freizeitgelände, Bolzplatz, Tischtennis
- Grill
- Direkt neben der Jugendherberge befindet sich der Taunatours-Hochseilgarten

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.

3-Tage-Programm

Mittelalter kurz gefasst

Nr. K-33-001/08
3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in eine vergangene Zeit. Nachmittags „mittelalterliche“ Rallye auf der Burgruine Oberreifenberg.

2. Tag: Die Klasse verbringt den Tag mit dem „tapferen Martin“:

Heraldik im Skriptorium: Die Schüler entwerfen ihr eigenes Wappen mit einem Calamus und selbst gemachter Tinte.

Page Knappe Ritter: Viele historische Gegenstände werden gezeigt, erklärt und anprobiert. In einer Waffenpräsentation gibt es jede Menge Informationen über die Ausrüstung eines Ritters und einiges über Sicherheit.

Mittelalterlicher Wettstreit: Die tapferen Ritter trugen ihre Wettkämpfe in verschiedenen Disziplinen aus.

Aufführung einer Ballade: Jeder trägt eine Gewandung oder spielt eine Rolle. Es geht um so große Themen wie Könige, Ritter, wilde Tiere, Ehre, Liebe und Heldenmut.

3. Tag: Nach dem Frühstück Zeitreise zurück in die Gegenwart und ab nach Hause.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **76,00 €**

3-Tage-Programm

Kleine Römer

Nr. K-33-002/08
3. - 6. Klasse



1. Tag: Anreise der kleinen Römer zum Mittagessen. Nachmittags geht es zur Römerrallye auf den Römerlehrpfad. Abends wird heftig gespielt oder zu einer Nachtwanderung gestartet (in eigener Regie).

2. Tag: Das Wandern ist des Römers Lust – oder wie war das? Geführte Wanderung zum Saalburg mit Besichtigung des Römerkastells Saalburg. Die Rückfahrt erfolgt per Bus. Abends ist Party angesagt.

3. Tag: Nach dem Frühstück „römische“ Verabschiedung und Abreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **74,00 €**

3-Tage-Programm

Zauberhafter Winterwald

Nr. K-33-003/08
1. - 6. Klasse
November bis April



Draußen im Winterwald sind gar wunderliche Dinge zu entdecken. Spuren im Schneewald oder im Nebelwald - von wem kommen sie? Was ist da draußen alles zu finden? Wir hören spannende Geschichten über den Wald und seine Wesen und machen uns am Abend mit der ganzen Gruppe mutig wieder auf zu einem zauberhaften Fußweg in die Dunkelheit. Am nächsten Tag basteln wir mit Naturmaterialien. Vielleicht können wir die Gestalten des Waldes darstellen oder unsere Bilder von ihnen. Natürlich bleibt uns auch genug Zeit zum Herumtoben, wenn möglich zum Schneemannbauen und Schlittensfahrten.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Am Nachmittag geht es auf die Suche nach Spuren in den Herbst- und Winterwald. Rechtzeitig zum Abendessen sind wir zurück in der Jugendherberge. Abends wird eine Geschichte erzählt, an die sich eine ein- bis zweistündige Nachtwanderung anschließt.

2. Tag: Am Vormittag wird mit selbst gesammelten und gefundenen Naturmaterialien gebastelt. Dabei können Masken und märchenhafte Gestalten entstehen oder einfache Dinge die von der Decke baumeln und fliegen. Nach dem Mittagessen spielen wir draußen, wenn möglich im Schnee. Alternativangebote in der Jugendherberge sind vorhanden. Der Abend steht zur freien Verfügung.

3. Tag: Auch noch so ein toller Winterknüller geht nach dem Frühstück mal zu Ende.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, -koordination und -gestaltung durch das Team der „7-Meilen-Stiefel“

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **79,00 €**

5-Tage-Programm

Reise ins Mittelalter

Nr. K-33-005/08
4. - 6. Klasse

Ab Ostern bis zu den Herbstferien 2008

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer Zeitreise ins Mittelalter. Nachmittags gibt es eine packende Rallye rund um die Burgruine Oberreifenberg.

2. Tag: Mittelalter satt – und das den ganzen Rittertag lang mit dem „tapferen Martin“. Abends wird es dusterlich bei einer geführten Nachtwanderung.

3. Tag: Per pedes geht es in einer geführten Wanderung nach Königstein zur Burgruine. Unter fachkundiger Führung erfahren die Schüler hier allerlei rund ums mittelalterliche Burgleben. Rückfahrt mit dem Linienbus.



Die Reifenberger Burg lädt zu Erkundungen ein.

4. Tag: Vormittags ruft der Berg – Wanderung zum Feldberggipfel und dann nochmals stolze 163 Stufen hinauf auf den Aussichtsturm. Der Nachmittag steht ganz unter dem Motto „Wie erklimme ich eine Burgmauer?“ – Klettern bei Taunatours. Beim abendlichen Rittermahl klingt dieser Tag aus.

5. Tag: Nach dem Frühstück bleibt das Mittelalter zurück in Oberreifenberg.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **163,00 €**

5-Tage-Programm

Ich + Du = Wir

Nr. K-33-005/08

4. - 6. Klasse

im Winterhalbjahr auch 7. - 12. Klasse

Soziales Lernen – Kommunikation – Konflikt

Wie gehen wir in der Klasse oder in unserer Gruppe miteinander um? Fühle ich mich in dem Klima wohl? Wie geht es, dass wir gut miteinander auskommen? In der Woche beschäftigen wir uns mit Übungen und Spielen, bei denen es auf unsere ganze Klasse oder Gruppe ankommt. Wir überlegen, was das mit jedem Einzelnen von uns zu tun hat. Wir suchen danach, was an jedem und jeder von uns besonders ist. Dabei bewegen wir uns durch den dichten Wald, bewegen uns viel im Freien und suchen das Abenteuer.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Am Nachmittag Gruppenspiel „Kooperations und Problemlöse-Spiele“. Am Abend treffen wir uns zu einer Kommunikationsübung „Wie reden wir miteinander?“

2. Tag: Nach dem Frühstück starten wir zu einer Orientierungswanderung mit Geländespiel und Spielekette im Wald. Nach dem Abendessen Selbstwahrnehmung „Meine Stärken, meine Schwächen“.

3. Tag: Vormittag zur freien Verfügung. Am Nachmittag Kooperation und Grenzerfahrung in der Gruppe. Alternativ Besuch des Hochseilgartens. Nach dem Abendessen starten wir zu einer Nachtwanderung.

4. Tag: Vormittag zur freien Verfügung. Am Nachmittag Gruppenklima „Miteinander in unserer Gruppe“. Nach dem Abendessen brechen wir auf zu einer Übernachtung im Wald.

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, -koordination und -gestaltung durch das Team der „7-Meilen-Stiefel“

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **187,00 €**

auch als 3-Tage-Programm möglich

pro Person **99,00 €**

5-Tage-Programm

Wie die alten Römer lebten

Nr. K-33-006/08

3. - 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Römerzeit rund ums kleine Römerkastell. Bei einer spitzfindigen Rallye kann man sich als Kenner des römischen Imperiums beweisen. Am Abend entführen die kundigen Lehrer 2000 Jahre zurück in die Geschichte der Römer. Dazu stehen Schulfernsehbeiträge zum Thema „Römer in Deutschland zur Verfügung“.

2. Tag: Vormittags trifft sich die Klasse zur ersten Planung eines echt „römischen Abends“. Es stellen sich Fragen wie „Wer ist der Imperator, wer verkleidet sich als Sklave?“ beziehungsweise „Welche Kostüme brauchen wir?“ Nachmittags ruft der Berg – Wanderung zum Feldberggipfel. Über stolze 163 Stufen geht es dann



An der Kletterwand kann jeder einmal hoch hinaus.

noch hinauf auf den Aussichtsturm mit fantastischem Ausblick. Mit einem arbeitsintensiven Abend beim Basteln der Kostüme, des Schmucks und der Lorbeer-(Efeu)kränze endet der Tag.

3. Tag: Geführte Wanderung über den Limes zur Saalburg, dem originalgetreu rekonstruierten Römerkastell. Abenteuerliche Besichtigung, bei der es eine Menge über das Alltagsleben der Römer zu lernen gibt. Mit dem Bus geht es zurück. Abends werden die Kostüme und Requisiten fertig gestellt.

4. Tag: Der „römische Dreikampf“ beantwortet die Frage: Wie und womit spielten eigentlich die römischen Kinder? Nachmittags letzte Vorbereitungen für das römische Fest. Abends beginnen die „Feierlichkeiten“ mit einem authentischen römischen Gelage. In alter Sitte liegt man um den Tisch und genießt die Speisen aus vollen Händen. Bei einer tollen Modenschau werden die selbst entworfenen Kreationen einer römischen „Haute Couture“ gezeigt.

5. Tag: Mit dem Frühstück und der Heimfahrt endet das Römerleben.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 22 Teilnehmer

pro Person **139,00 €**



Windmühle im 1974 gegründeten Freilichtmuseum „Hessenpark“.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

Rotenburg an der Fulda



Jugendherberge Rotenburg
Herbergsleitung
Michael Sulkowski
Obertor 17
36199 Rotenburg a.d. Fulda
Telefon 06623 2792
Telefax 06623 43177
E-Mail: rotenburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/rotenburg

Die Jugendherberge liegt am Rande des großen Schlossparks nur 300 m vom Zentrum der Stadt entfernt. In unmittelbarer Nähe befinden sich ein Abenteuerspielplatz, eine Minigolfanlage und ein Hallenschwimmbad.

Das Haus verfügt über

- 130 Betten in 22 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 3 Tagesräume, 1 Betreueraufenthaltsraum
- Partyraum
- 1.000m² Terrasse (2 Grills)
- Abenteuerspielplatz, Tischtennis, Kicker, Billard
- Klavier

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.

3-Tage-Programm

Honigschlecken im Bienenstock

Nr. K-36-002/08
1. - 4. Klasse



1. Tag: Anreise am Vormittag. Nach dem Mittagessen geht es zu einem Besuch ins Kreisheimatmuseum. Hier wird das Wissen über die einheimische Tierwelt – zu der selbstverständlich auch Bienen gehören – vertieft. Im Anschluss an das Abendessen kann unser Partyraum für die eigene Disco genutzt werden. CD's bitte selbst mitbringen! Bei schönem Wetter ist der gleich am Haus liegende Schlosspark – inklusive Abenteuerspielplatz – zur Eroberung freigegeben.

2. Tag: Ganztagesfahrt ins „Lebendige Bienenmuseum“. Hier erfahren die Schüler viel Wissenswertes über die Geschichte und das Leben der fleißigen Bienen. Das Bienen-Seminar vermittelt wie Honig entsteht und schließlich von der Bienenwabe aufs Butterbrot kommt. Mit einer Imkermeisterin besteht die seltene und absolut gefahrlose Gelegenheit einen Bienenstock zu besichtigen. Der selbst gewonnene Honig kann selbstverständlich auch probiert werden. Eine blütenökologische Exkursion am Nachmittag veranschaulicht den Kindern das Ökosystem in dem Bienen leben und „arbeiten“. Ein Biologe liefert jede Menge Informationen über das Leben der Waldbienen, um schließlich gemeinsam mit den Kindern Nisthilfen für sie zu bauen. Wieder zurück in Rotenburg kann statt des Abendessens ein Grillabend organisiert werden.

3. Tag: Nach dem Frühstück ist das Honigschlecken bei der Abreise vorbei.

Leistungen: 2 Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **79,00 €**



Fragestunde mit dem Imker.

5-Tage-Programm

Martin Luther und das Team – heute so wie damals

Nr. K-36-003/08
ab 5. Klasse



1. Tag: Anreise am Vormittag. Nach dem Bezug der Zimmer und dem Mittagessen, gilt es in kleinen Gruppen die Stadt per Rallye zu erkunden. Zum Abschluss des Tages taucht die Klasse noch tiefer in die Rotenburger Stadtgeschichte

ein. Der historische Rotenburger Nachtwächter erklärt, im Rahmen einer Stadtführung, für welche Einzigartigkeit Martin Luther einem ehemaligen Bewohner der Stadt seinen Segen gegeben hat.

2. Tag: Teambuilding-Games – der Star ist die Mannschaft. Es gilt, gemeinsam mit pädagogischer Leitung knifflige Aufgaben zu lösen und das Vorgehen in der Gruppe abzustimmen. So erreicht die Gruppe miteinander mehr, als jeder allein schaffen würde. Die Aufgaben fördern Vertrauen, Zusammenarbeit und konstruktive Formen der Kommunikation.

3. Tag: Busfahrt nach Eisenach auf die weltberühmte Wartburg. Nach der Führung kann Eisenach für ca. zwei Stunden auf eigene Faust erkundet werden. Wieder in Rotenburg angekommen, kann im Anschluss an das Abendessen unser Partyraum für die individuelle Abendgestaltung genutzt werden. CD's bitte selbst mitbringen!

4. Tag: Der komplette Tag steht zur freien Verfügung – beispielsweise für eine Kanufahrt oder einen Besuch im Waldschwimmbad. Auch bei schlechtem Wetter hat Rotenburg noch einiges zu bieten. Abends, wenn alle Katzen grau sind, ist eine spannende, geführte Nachtaktion geplant. Wie eine Gruppe gemeinsam im Wald mit Eulenaugen und Luchsohren die Nacht erobert – das kann zum großen Abenteuer der Klassenfahrt werden. Statt des Abendessens kann ein Grillabend organisiert werden.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit neuen Team-Erfahrungen leider schon wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **159,00 €**

5-Tage-Programm

Handwerkskunst zum Anfassen

Nr. K-36-004/08
ab 5. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und hinein in die Welt des Handwerks. Nachmittags geht es ins Rotenburger Kreisheimatmuseum, welches Einblick in die Geschichte der Handwerkszünfte gibt.

Mit Hilfe einer Stadtrallye lernen die Teilnehmer entweder noch am Nachmittag oder nach dem Abendessen Rotenburg kennen. Am Abend kann unser Partyraum für individuelle „Musikveranstaltungen“ genutzt werden. CD's bitte selbst mitbringen!

2. Tag: Busfahrt in eine Töpferei, wo die Klasse selbst kreativ zupacken und kleine Kunstwerke töpfern kann. Die Schüler lernen diese Hand-

werkskunst mit allen Tricks und Kniffen kennen. Einem ausgiebigen Picknick folgt der Heimweg zurück zur Jugendherberge auf Schusters Rappen. Für einen Sprung ins kühle Nass kann ein Abstecher zum Waldschwimmbad gemacht werden. Der Abend steht zur freien Verfügung und kann zum Beispiel für Spiele im Haus oder im Schlosspark – welcher direkt hinter der Herberge liegt – genutzt werden.

3. Tag: Besuch des Kali- und Bergbaumuseums, wo der Beruf des Bergarbeiters hautnah erlebt werden kann – einschließlich der Entwicklung des alten Handwerks bis hin zu den technischen Neuerungen der Jetztzeit. Im Anschluss folgt die Besteigung des imposanten „Monte Kali“, einer 220 m hohen, aus 100 Mio. Tonnen Kalisalz bestehenden Abraumhalde.



Hier ist Zusammenarbeit gefragt.

4. Tag: Vormittags Wanderung zur Hofkäserei nach Oberellenbach, wo sich der Bauernhof als supermoderner Wirtschaftsbetrieb präsentiert. Zurück geht es mit dem Bus. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Zum Abschluss der Klassenfahrt kann ein rustikaler Grillabend organisiert werden.

5. Tag: Nach dem Frühstück verabschieden sich die kleinen Handwerker.

Leistungen: 4 Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **149,50 €**

Festes Schuhwerk und im Sommer Caps und Sonnencreme nicht vergessen.

Tor zum UNESCO Welterbe Oberes Mittelrheintal **Rüdesheim**

3-Tage-Programm

„Das Mittelalter und Hildegard von Bingen“

Nr. K-37-001/08

4. - 10. Klasse

Von April bis Oktober



1. Tag: Anreise (ab 11.00 Uhr) zum Mittagessen und ab ins Mittelalter. Nachmittags geht's mit der Personenfähre von Rüdesheim hinüber nach Bingen, wo im „Historischen Museum am Strom – Hildegard von Bingen“ die Klasse zu einer fesselnden Führung erwartet wird. Anhand von Hildegards Leben wird ein Teil der mittelalterlichen Gesellschaft mit Politik, Kultur, Natur und Religion wieder lebendig. Wieder zurück in Rüdesheim, gilt es im Museum für Mittelalterliche Rechtsgeschichte, kurz Foltermuseum, eine andere Seite des Mittelalters zu entdecken. Danach per pedes zurück zur Jugendherberge. Abends noch ein kleiner Spaziergang zum Kloster St. Hildegardis.

2. Tag: Schifffahrt auf dem Rhein vorbei an trutzigen Burgen über Bingen, Assmannshausen, Burg Rheinstein und Kaub nach St. Goarshausen zur Loreley. Eine Besichtigung der Burg Rheinfels mit Abstieg in die Katakomben und Besuch des Museums führt die Klasse ins düstere Mittelalter. Mit dem Schiff zurück nach Rüdesheim mit Spaziergang durch die weltberühmte Drosselgasse. Abschlussabend mit Lagerfeuer oder Party.

3. Tag: Nach dem Frühstück endet der spannende Abstecher ins Mittelalter.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **77,50 €**

Bitte Taschenlampen mitbringen!

Im Sommer bitte Caps und Sonnencreme nicht vergessen!



Jugendherberge Rüdesheim
Herbergsleitung

Ursula Otto

Jugendherberge 1
65385 Rüdesheim

Telefon 06722 2711

Telefax 06722 48284

E-Mail: ruedesheim@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/ruedesheim

Die Jugendherberge liegt am Kreuzberg, Richtung Niederwalddenkmal Aulhausen, oberhalb der Weinberge über dem Rheintal.

Das Haus verfügt über

- 170 Betten in 31 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 4 Tagesräume
- Partyraum
- Klavier
- Tischtennis, Kicker
- Grillplatz und 2 Lagerfeuerstellen



Das Kloster St. Hildegardis inmitten der Weinberge.



Blick auf den Rhein bei Rüdesheim.

3-Tage-Programm

„Rund um den Niederwald – zu Fuß, mit Seilbahn, Sessellift und Schiff“

Nr. K-37-002/08

4. - 8. Klasse

Von April bis Oktober

1. Tag: Anreise (ab 11.00 Uhr) zum Mittagessen und schon geht es rund. Nachmittags wird die Klasse von einem Gästeführer in Rüdesheims verborgene Gässchen geführt und hört Spannendes sowie Lehrreiches. Mit der Seilbahn schweben die Schüler hinauf zum Niederwald Denkmal und zur Besichtigung der Adlerwarte. Ein 30-minütiger Fußweg führt zurück in die Jugendherberge.

2. Tag: Ein abwechslungsreicher Tag steht auf dem Programm. Vormittags Wanderung über das Niederwald Denkmal zum Jagdschloss und Wildgehege. Ein Sessellift bringt die Klasse hinab ins Rotweinstädtchen Assmannshausen, wo das Schiff schon wartet zum Übersetzen hinüber zur Burg Rheinstein. Nach der Burgbesichtigung geht es mit dem Schiff vorbei am Binger Mäuseturm zurück nach Rüdesheim. Die Rundreise schließt ab mit der Seilbahnfahrt zum Niederwald Denkmal und einem kurzen Fußweg zur Jugendherberge. Abends entweder gemütliches Lagerfeuer oder fetzige Party.

3. Tag: Nach dem Frühstück endet die Klassenfahrt an den Mittelrhein.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **79,00 €**

5-Tage-Programm

„Welterbe Mittelrhein“

Nr. K-37-003/08

4. - 10. Klasse

Von April bis Oktober

1. Tag: Anreise (ab 11.00 Uhr) zum Mittagessen und hinein ins fesselnde Welterbe. Nachmittags wird die Klasse von einem Gästeführer in Rüdesheims verborgene Gässchen geführt und hört Spannendes sowie Lehrreiches. Danach bleibt noch Zeit, das Städtchen auf eigene Faust zu erkunden.

2. Tag: Ein abwechslungsreicher Tag steht auf dem Programm. Vormittags Wanderung über das Niederwald Denkmal zum Jagdschloss und Wildgehege. Ein Sessellift bringt die Klasse hinab ins Rotweinstädtchen Assmannshausen, wo das Schiff schon wartet zum Übersetzen hinüber zur Burg Rheinstein. Nach der Burgbesichtigung geht es mit dem Schiff vorbei am Binger Mäuseturm zurück nach Rüdesheim. Die Rundreise schließt ab mit der Seilbahnfahrt zum Niederwald Denkmal und einem kurzen Fußweg zur Jugendherberge.

3. Tag: Schifffahrt auf dem Rhein vorbei an trutzigen Burgen über Bingen, Assmannshausen, Burg Rheinstein und Kaub nach St. Goarshausen zur Loreley. Eine Besichtigung der Burg Rheinfels mit Abstieg in die Katakomben und Besuch des Museums führt die Klasse ins düstere Mittelalter. Mit dem Schiff zurück nach Rüdesheim. Abends noch ein kleiner Spaziergang zum Kloster St. Hildegardis.

4. Tag: Der Besuch von „Siegfrieds Mechanischem Musikkabinett“ in Rüdesheim fasziniert durch seine originelle Sammlung selbst spielender Musikinstrumente. Danach führt das mittelalterliche Foltermuseum in die Abgründe der Rechtsgeschichte. Ein Kontrastprogramm mit Spiel und Spaß wartet am Rhein in der Freizeitanlage „Auf der Lach“. Danach auf zum Mini-golfspielen (bei Regen Besuch im Hallenbad). Abschlussabend mit Lagerfeuer oder Party.

5. Tag: Auch wenn das Welterbe noch so beeindruckend ist, nach dem Frühstück ist Abfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **144,40 €**

Bitte Taschenlampen mitbringen!

Im Sommer bitte Caps und Sonnencreme nicht vergessen!

5-Tage-Programm

„2 auf einen Streich“

Nr. K-37-004/08

4. - 10. Klasse

Von April bis Oktober

UNESCO Welterbe Mittelrhein und

UNESCO Weltnaturerbe Grube Messel



1. Tag: Anreise (ab 11.00 Uhr) zum Mittagessen. Danach erkundet die Klasse Rüdesheim auf eigene Faust. Der anschließende Besuch von „Siegfrieds Mechanischem Musikkabinett“ in Rüdesheim fasziniert durch seine originelle Sammlung selbst spielender Musikinstrumente.

2. Tag: Ein abwechslungsreicher Tag steht auf dem Programm. Vormittags Wanderung über das Niederwald Denkmal zum Jagdschloss und Wildgehege. Ein Sessellift bringt die Klasse hinab ins Rotweinstädtchen Assmannshausen, wo das Schiff schon wartet zum Übersetzen hinüber zur Burg Rheinstein. Nach der Burgbesichtigung geht es mit dem Schiff vorbei am Binger Mäuseturm zurück nach Rüdesheim. Die Rundreise schließt ab mit der Seilbahnfahrt zum Niederwald Denkmal und einem kurzen Fußweg zur Jugendherberge.

3. Tag: Zugfahrt nach Messel. Heute steht eine „Zeitreise“ der besondern Art an: Gemeinsam mit einem Geo-Ranger entschlüsseln die jungen „Wissenschaftler“ die faszinierende Welt der Fossilien und Gesteine. Auf der Zeitspirale bewegen sich die Kids durch 6 wichtige Stationen der Erdgeschichte und lösen dabei im Team spannende Aufgaben. Mit den Zug zurück nach Rüdesheim und per Pedes zur Jugendherberge.

4. Tag: Schifffahrt auf dem Rhein vorbei an trutzigen Burgen über Bingen, Assmannshausen, Burg Rheinstein und Kaub nach St. Goarshausen zur Loreley. Eine Besichtigung der Burg Rheinfels mit Abstieg in die Katakomben und Besuch des Museums führt die Klasse ins düstere Mittelalter. Mit dem Schiff zurück nach Rüdesheim. Abschlussabend mit Lagerfeuer oder Party.

5. Tag: Auch wenn Dinos und Burgen noch so spannend sind, nach dem Frühstück ist Abfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **150,20 €**

Bitte Taschenlampen, festes Schuhwerk und wetterfeste Kleidung mitbringen!

Im Sommer bitte Caps und Sonnencreme nicht vergessen!

Programmbausteine für Ihre individuelle Programmgestaltung

(diese Bausteine können NICHT mit den Inhalten der Pauschalprogramme getauscht werden)

Fahrrad Action Tour

Start in Rüdesheim „Radkranzstation“, wo die Drahrösser schon warten! Durch die Altstadt führt die Action Rallye bis runter zum Rhein. Entlang am Leinenpfad gegen den Strom, wo im Mittelalter fast ein Dutzend Pferde die Binnenschiffe durchs Tal zogen. Weiter zu den Rheinanlagen (dort befindet sich ein Abenteuerspielplatz, Minigolfanlage und das Freibad). Von dort geht's ab nach Geisenheim immer am Rhein entlang, vorbei an der Brückenruine Hindenburg und den Rüdesheimer Yachthafen. Von dort hat man einen herrlichen Ausblick auf das Rheintal mit seinen begrünten Auen. In Geisenheim Besuch des Rheingauer Doms. Anschließend geht es Richtung Weinbau und Garten Forschungsanstalt in die Weinberge und zurück nach Rüdesheim.

Dauer: ca. 3,5 - 5,5 Stunden
(je nach Rastdauer)

Leistungen: Leihfahrrad und Routenkarte

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **8,50 €**

Fahrrad Kloster Tour

Start in der Rüdesheimer Altstadt mit seinen Bürgerhäusern aus dem 16. Jahrhundert. Am Radkranzdepot warten dann schon die Drahrösser. Es geht direkt ab in die Weinberge Richtung Trift. Unser Ziel, das Kloster der heiligen Hildegard von Bingen (1179), wo heute noch fleißige Benediktinerinnen Weinbau betreiben. Anschließend geht es über die Windeck in den kühlen Wald nach Nothgottes, wo ein ehemali-



Die Germania ist die zentrale Figur des Niederwald-Denkmal.

ges Kapuzinerkloster aus dem 14. Jh. liegt. Der weitere Weg führt durch den Wald in Richtung Mönchspfad über den Rothenberg in die Lindenschloßstadt Geisenheim mit dem Rheingauer Dom ca. 11 Jh. Nun geht es am Rhein entlang zurück nach Rüdesheim vorbei an der 1000-jährigen Brömserburg wo heute das Weinmuseum ist. Nach so viel Geschichte und Kultur geht's mit den Drahrössern wieder zurück zur Radkranzstation.

Dauer: ca. 3,5 - 5,5 Stunden
(je nach Rastdauer)

Leistungen: Leihfahrrad und Routenkarte

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **8,50 €**

Weinmuseum Brömserburg

In den Gewölben und Sälen der Brömserburg befindet sich eine der ältesten weinbezogenen Sammlungen der Welt mit faszinierenden Exponaten rund um den Wein von der Antike bis zur Neuzeit, die gleichzeitig ein Stück Kultur- und Handwerksgeschichte beschreiben. Vor- und frühgeschichtliche Ausgrabungsobjekte sowie Fossilien und Mineralien aus der Urzeit veranschaulichen, dass der Rheingau einst ein Urmeer war und der Rheingauer Wein auf Meeresboden wächst. Eines der spannendsten Ausstellungsstücke ist aber die Burg selbst mit ihrer über 1000 Jahre alten, wechselvollen Geschichte.

Dauer: ca. 1 Stunde

Leistungen: Audio – visuelle Führung

Mindestens 10 Teilnehmer

pro Person **3,00 €**

Weinprobe

Im Land des Rieslings eigentlich ein Muss! In geselliger Runde werden 6 verschiedene Weine eines Winzers verkostet, der auch für Fragen und Informationen direkt zur Verfügung steht.

Dauer: ca. 2 Stunden

Leistungen: 6 Weine und weinkundige Erläuterungen vom Winzer

Mindestens 10 Teilnehmer

pro Person **10,00 €**

Vorankündigung

Landesgartenschau 2008 in Bingen – Das „Grüne Klassenzimmer“

Im April 2008 öffnet die Landesgartenschau in Bingen ihre Pforten. Schon für sich ein Highlight, wird die Landesgartenschau speziell für Schulklassen das „Grüne Klassenzimmer“ mit einer 90-minütigen interaktiven „Unterrichtseinheit“ im Freien zu Themen wie Natur, Tiere, Pflanzen, Wasser Energie, UNESCO Welterbe, aber auch Gesundheit und Ernährung anbieten. Ab Herbst 2007 stehen die genauen Programme und die Preise für das „Grüne Klassenzimmer“ fest. Hierzu werden wir dann einen Programmbaustein (mit Fährtransport nach Bingen) entwickeln und diesen gerne als weiteres Bonbon für Ihre Klasse zur Verfügung stellen. Bei Interesse, rufen Sie uns einfach an, wir senden Ihnen gerne ab Herbst 2007 unseren Programmbaustein zu.



Die Drosselgasse lädt zu einem Spaziergang ein.

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de

Schwarzenborn in der Naturlandschaft Knüll



Jugendherberge Schwarzenborn/Boglerhaus
Herbergsleitung
Michaela und Oliver Schübler
F.W.Boglerstraße 2
34639 Schwarzenborn
Telefon 05686 367
Telefax 05686 1718
E-Mail: schwarzenborn@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/schwarzenborn

Die Jugendherberge liegt am Fuße des Knüllköpfcens in einer Höhe von 634 m. Vom nahe gelegenen August-Franke-Turm hat man einen herrlichen Blick über die nordhessische Mittelgebirgslandschaft, die Rhön, den Kellerwald, den Vogelsberg und zum Werra-Meißner.

Das Haus verfügt über

- 92 Betten in 32 Zimmern
- Alle Zimmer mit Dusche und WC
- 1 Speisesaal mit großer Terrasse
- 5 Tagesräume
- überdachter Grillplatz und Grillhütte
- Kegelbahn
- Schwimmbad und Sauna im Haus
- Klavier/Flügel, weitere Musikinstrumente
- Tennis-, Volleyball- und Fußballplatz
- Spielplatz im Wald

5-Tage-Programm „Achtsamkeit und Anerkennung“

Nr. K-86-001/08

Alle Klassenstufen

Spielerisch zum positiven Gruppenaufbau

Die soziale Entwicklung von Kindern wird heute vielfach belastet, zum Beispiel von Familienkrisen, vom Mangel an Zeit, von Einbußen an emotionaler Zuwendung, von hohem Erwartungsdruck und nicht zuletzt von ungünstigen Medieneinflüssen. Wenn Schülerinnen und Schüler in die Schule kommen oder die Schule wechseln oder sich die Gruppendynamik nachhaltig verschlechtert müssen sie erst noch lernen und wiedererlernen sich aufeinander einzustellen, Regeln einzuhalten, eigene Ideen und Interes-



sen angemessen einzubringen, mit Enttäuschungen und Einschränkungen fertig zu werden. Das bringt für alle - Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrerinnen und Lehrer - mitunter große soziale und pädagogische Herausforderungen mit sich. Hinzu kommt, dass Lehrerinnen und Lehrer sich hohen Erwartungen ausgesetzt sehen. Sie sollen die sozialen Herausforderungen des Schul- und Unterrichtsalltags möglichst sachlich und verständnisvoll bewältigen, fördern und ihnen gerecht werden.

Der Unterricht sowie die Schule soll so gestaltet sein, dass die Kinder einen angemessenen Umgang mit anderen erleben, erfahren und erlernen. Mit diesem Programm wollen wir dabei ein wenig unterstützen, dabei legen wir viel Wert darauf innerhalb eines spielerischen Umgangs miteinander neue Ansätze zur Verbesserung des Gruppenklimas zu erlernen und zu erkennen. Dabei werden wir uns zum Teil an wissenschaftlichen Erkenntnissen der BZgA orientieren. Angefangen von Rollenspielen, Selbstreflektionsspielen und Interaktionsspielen bis hin zur theoretischen Auswertung der praktischen Handlungen wird im spielerischen Umgang versucht, das Gruppenklima zu verbessern.

Der 3. Tag steht zur freien Verfügung. Es besteht die Möglichkeit zum Golfen, Kanufahren, eine Biker-Tour zu unternehmen oder ins Schwimmbad zu gehen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **189,50 €**

3-Tage-Programm Das Piratenprojekt

Nr. K-86-002/08

Alle Klassenstufen

Die Schatzinsel des Käpt'n Schwarzbart

Sind die Schüler bereit sich zu echten Piraten ausbilden zu lassen? Denn nur mit dem geheimen Piratenwissen, seemännischen Kenntnissen, Mut, Ausdauer und Loyalität zu Käpt'n und Piratenkumpanen besteht die Aussicht, den legendären Piratenschatz des Käpt'n Schwarzbart zu finden. Angefangen von Seemannsknoten bis zu Seemannsgarn und der richtigen Piratenkluft, gilt es natürlich auch spannende Abenteuer auf dem Weg zu dem Schatz zu bestehen. In diesem Projekt lernen die Kinder die wahren Hintergründe über die Freibeuter der Meere kennen. Handwerkliche Fähigkeiten, Geschicklichkeit und Koordination sind beim Herstellen der richtigen Ausrüstung und beim Erlernen der Seemannsknoten gefragt, Phantasie und Kreativität werden angeregt. Bei der Schatzsuche geht es abenteuerlich zu und einige Aufgaben verlangen nicht nur den „ganzen Mann“, sondern die ganze Mannschaft. Nach dem erfolgreichen Bergen des Schatzes versammelt sich die ganze Mannschaft um ein Lagerfeuer oder in der Taverne und feiert ausgiebig den Erfolg.

1. Tag: Anreise am Vormittag. Begrüßung und Vorstellung des Programms. Nach dem Mittagessen starten wir mit einer Orientierungsrallye zur Einführung in die Schatzsuche. Pünktlich zum Abendessen sind wir wieder zurück in der Jugendherberge.

2. Tag: Direkt nach dem Frühstück beginnt die Schatzsuche und am Ende werden die Augen der Schüler von der Pracht der Edelsteine und Dukaten geblendet sein.

3. Tag: Nach dem Frühstück werden die Schätze im Heimathafen in Sicherheit gebracht.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **84,00 €**

5-Tage-Programm Großes Kino mit kleinen Männchen

Nr. K-86-003/08

Alle Klassenstufen

Vorhang auf für euren Trickfilm



Trickfilme werden selbst erfunden und gedreht.

„Playmobil“ erwacht zum Leben. Mit vielen Figuren, Fahrzeugen und anderen Utensilien, sowie mit Hilfe modernster digitaler Technik werden wir einen eigenen Trickfilm herstellen. In diesem Projekt warten viele interessante Aufgaben auf die Teilnehmer. Die Story muss erfunden werden, ein Drehbuch muss geschrieben werden, die Requisiten hergestellt und die Bühne aufgebaut werden. Wir brauchen Kameraleute, Computerleute die den Film zusammenfügen, jede Menge Animatoren und Animatorinnen die alles bewegen und vieles mehr. Wichtig ist, dass als Filmteam zusammen gearbeitet wird, nur dann kann ein cineastisches Meisterwerk entstehen. Es wird parallel an 3 verschiedenen Filmen mit 3 verschiedenen Filmcrews gearbeitet. Das Projekt ist bestens dazu geeignet die Teamfähigkeit zu schulen. Der hochmotivierende Gedanke, zum Schluss einen eigenen erstellten Trickfilm auf CD-Rom zu haben fördert die Zusammenarbeit, die Kompromissbereitschaft und das Zusammengehörigkeitsgefühl.

1. Tag: Anreise am Vormittag und Vorstellung des Programms. Nach dem Mittagessen Aufteilung in verschiedene Filmcrews, Überlegung einer Geschichte und Verteilung der Aufgaben untereinander.

2. Tag: Das Meisterwerk bekommt die ersten Flügel und wird immer weiter entwickelt. Foto um Foto... Nach dem Mittagessen wird geschnitten, besprochen und, und, und...

3. Tag: Der Tag steht zur freien Verfügung. Es besteht die Möglichkeit zum Golfen, Kanufahren, eine Biker-Tour zu unternehmen oder ins Schwimmbad zu gehen.

4. Tag: Die Teams haben schon ein schönes Stück Film zusammengestellt, es werden noch Feinarbeiten erledigt. Nach dem Mittagessen wird der Beitrag fertig gestellt und für den nächsten Oscar nominiert.

5. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit neuen Film-Erfahrungen leider schon wieder auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **189,50 €**

An der Bergstraße **Starkenburg**

3- oder 5-Tage-Programm **Eine „Starke Burg“ macht Naturschule**

Nr. K-13-001/08

3. - 6. Klasse

Wahlweise Mo.-Mi./Mi.-Fr. nur vor Ostern und nach den hessischen Herbstferien bzw. ganzjährig 4 Nächte Mo.-Fr.

Das von zwei erfahrenen Naturpädagoginnen vorgestellte naturerlebnis-pädagogische Projekt ermöglicht den Schülern über die Sensibilisierung der Sinne zu einem tieferen Naturverständnis zu gelangen – Teil der Natur zu sein. Auch die Kommunikation untereinander wird dadurch gefördert. Alternativ zu den unten genannten Projekten können mit den Naturpädagoginnen auch andere Projektschwerpunkte abgesprochen werden.

1.-3. Tag: Anreise zum Mittagessen und zur Naturschule. Die Klasse erlebt bei diesem Projekt mit allen Sinnen den Lebenskreislauf des Waldes und erfährt durch einen Hobby-Astronomen, welchen Einfluss die Gestirne auf das Wachstum der Pflanzen in der heimischen Sternwarte haben. Weiterhin kann das Leben des mittelalterlichen Menschen mit der Natur im Rahmen einer Burgführung kennen gelernt werden.

4.-5. Tag: In zwei weiteren Tagen erkunden die Schüler wie Erde entsteht. Sie entdecken das Leben im Boden und unter der Erde und lernen von einem erfahrenen Forstmann die Unterschiede zwischen einem gesunden und einem kranken Baum(-bestand) erkennen und wie sie selbst zur Erhaltung der Umwelt beitragen können. Während einer Nachtwanderung wird mit den klassischen Wesen des Waldes Bekanntschaft geschlossen.

Leistungen: 2 bzw. 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 18 Teilnehmer

3 Tage pro Person **65,00 €**

5 Tage pro Person **123,00 €**

2 Begleitpersonen sind frei.

3-, 4- oder 5-Tage-Programm **Winter auf der Starkenburg**

Nr. K-13-002/08

2. - 5. Klasse

Ab 05. November 2007

1.-3. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu tolen Wintertagen. Die Tage werden kürzer und der Wind pfeift um die wehrhaften Türme der mittelalterlichen Ruine der Starkenburg. Wind, Frost, Nebel und Dunkelheit werden als positive Begleiter des erlebnisreichen Aufenthalts empfunden. Die Schüler basteln eine Winterlaterne und erfahren etwas über den Abendstern in der Sternwarte. Bei einer spannenden Burgführung lernen sie etwas über Bedeutung der Heraldik (Wappenkunde) im Mittelalter und gestalten in Zusammenarbeit mit dem museumspädagogischen Team des Klosters Lorsch ihren Familienstammbaum mit eigenem Wappen.

4.-5. Tag: In weiteren ein bis zwei Tagen werden den Schülern bei einem Waldspaziergang die Veränderungen im Naturkreislauf erläutert. Bei einer abendlichen Runde werden der Klasse mittelalterliche Geschichten rund um die Starkenburg berichtet. Ein Highlight: Die Schüler lernen in einem abenteuerlichen Figurentheater die „Sagenhafte Welt Südhessens“ kennen (schon ab 3 Nächten!). Die grandiose Altstadt Heppenheim kann während einer Laternenwanderung (nur bei 4 Nächten!). Dunkelheit, Wind, Frost und Nebel werden im Zusammenhang des Programms als positive Burgbegleiter eines ungewöhnlichen Aufenthaltes erlebt. Unser Haus wird durch ihre Klassen belebt sein, aber nicht so voll wie es oft im Sommer der Fall ist.

Leistungen: 2, 3 bzw. 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 18 Teilnehmer

3 Tage pro Person ab **54,00 €**

4 Tage pro Person ab **81,00 €**

5 Tage pro Person ab **97,00 €**

2 Begleitpersonen sind frei.
Ab 24 Schüler 3 Begleitpersonen.



**Jugendherberge Starkenburg
Herbergsleitung**

**Hildegard Schramm-Reichelt
und Martin Reichelt**

Starkenburgerweg 53

64646 Heppenheim/Bergstraße

Telefon 06252 77323

Telefax 06252 78185

E-Mail: starkenburg@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/starkenburg

Die Jugendherberge liegt direkt in der Ruine auf dem 265 Meter hohen Schlossberg.

Das Haus verfügt über

- 121 Betten in 23 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 5 Tagesräume (3 davon im Turm)
- Bibliothek
- Klavier, E-Piano und Keyboard
- Sport- und Spielgelände, Tischtennis, Kicker
- Grill- und Feuerstellen

**Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de**



Die Starkenburg liegt hoch über dem Städtchen Heppenheim an der Bergstraße.

5-Tage-Programm

Wir bauen uns eine Erlebniswoche

Nr. K-13-003/08

3. - 8. Klasse

Vom 19.02. bis 02.11.2008

1. Tag: Anreise am Vormittag. Nach dem Mittagessen erwartet alle 6-10-Jährigen unsere mittelalterliche Starkenburg-Rallye, während die über 10-Jährigen ihre Erkundungstour mit einer spannenden Heppenheim-Rallye auf die historische Altstadt ausdehnen. Nach dem Abendessen ist Gelegenheit zum Austoben und je nach Wetterlage zu einer abenteuerlichen Nachtwanderung in verwunschenen Wäldern.

2. Tag: Heute Vormittag kann zwischen einer fachkundigen Stadtführung und einem interessanten Vortrag in der Sternwarte gewählt werden. Am Nachmittag Besuch im Museumszentrum Lorsch mit einem Workshop mittelalterlicher Handwerkstechniken zu einer Zeitreise in die Vergangenheit. Ein Fußballmatch rundet den erlebnisreichen Tag ab.

3. Tag: Busfahrt zum imposanten Naturschauspiel des Felsenmeeres bei Reichenbach. Alternativ gegen Zuschlag: Fahrt zum Miramar in Weinheim, zum größten Erlebnisbad der Region! Am heutigen Abend machen die Kids den Partyturm unsicher, während sich die älteren Kids in geselliger Runde ums Lagerfeuer einfinden.

4. Tag: Der Luisenpark in Mannheim erwartet die Kinder mit einer Mischung aus Palmengarten, Frankfurter Zoo und dem Abenteuerspielplatz „Monte Scherbelino“. Am Nachmittag Besuch des Landesmuseums für Technik + Arbeit mit einem lehrreichen Workshopangebot. Alternativ (gegen Zuschlag) gibt es auch die Möglichkeit zu einer Fahrt nach Speyer entweder zum Besuch des Auto-Technik-Museums mit einem Filmerelebnis im IMAX-Dome (größtes 3-D Kino Europas!) oder zum „Sea-Life“ Speyer mit

anschließender interessanter Schifffahrt Rhein aufwärts bzw. nach Haßloch zum „Holiday Park“. Die Gestaltung des Abschiedsabends entspricht der gestrigen... weil's so schön war.

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Busfahrten

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person ab **135,00 €**

zugänglich für Miramar pro Person 8,00 €

zugänglich für Speyer pro Person 16,00 €

zugänglich für Haßloch pro Person 22,00 €

(Auf Wunsch inkl. Abholung + Rücktransfer zum Heimatort.

Preis, nach Fahrkilometer und Personen gestaffelt, auf Anfrage!), Zusatzkosten Zeitraum: 31. März bis 19. Oktober 2008: 10,- €



5-Tage-Programm Zeitsprung ins Mittelalter auf der Starkenburg

Starker Stefan streitet für stauende Stefanie

Nr. K-13-004/08

7 - 12 Jahre

1. Tag: Anreise am Vormittag. Nach dem Mittagessen erwartet alle 7 - 12-Jährigen ein bekannter Hobbyastronom, der die Kids in den astronomischen Horizont der Mittelalterlichen Sternegucker eintauchen läßt. Nach dem Abendessen erfolgt eine Fackelwanderung in die Tiefe der „Starckenburger Nacht“.

2. Tag: Am Vormittag kann die Gruppe lebendiges Mittelalter an Bauwerken im Rahmen einer Stadtführung kennen lernen – alternativ dazu kann das Mittelalter durch eine Führung im städt. Museum nahe gebracht werden. Am

Nachmittag kommt der „Tapfere Martin und/oder Komparsen“ und während einer gemeinsamen Bürgerkundung begegnen der Gruppe Sprichwörter und Redewendungen, wird ein Familienwappen im „Scriptorium“ erstellt und die Unterschiede zwischen Page, Knappe und Ritter an Kleidung und Ausrüstung erklärt. Die Kleidungsstücke dürfen selbst anprobiert werden. Den Abend lassen wir bei Stockbrot und Lagerfeuer ausklingen.

3. Tag: Am Morgen findet ein mittelalterlicher Wettstreit in den verschiedensten Disziplinen wie 3-Beinlauf, Highlight-Games statt. Ausdauer, Geschicklichkeit und Mut werden hierbei eingeübt. Der Nachmittag führt in das kulturelle Leben des Mittelalters ein: Eine Ballade kommt zur Aufführung, jeder trägt eine Gewandung oder spielt eine Rolle: Es geht um Könige, Ritter, wilde Tiere, Ehre, Liebe und Heldenmut. Der Abend wird geprägt durch eine spannende Burgführung in altertümlichem Kostüm, bei der uns das mittelalterliche Alltagsleben auf einer Burg nahe gebracht wird.

4. Tag: Der Donnerstag steht im Zeichen des benachbarten Klosters Lorsch, des Erbauers der Starkenburg: am Morgen lernen wir das Alltagsleben im Kloster z.B. durch „Brotbacken wie im Mittelalter“ kennen, am Nachmittag mittelalterliche Handwerkstechniken wie z.B. Kerzenziehen oder Beinschnitzerei aus „Elfenbein“. Am Abend spukts: Die Schüler erfahren etwas über die Sagen- und Spukgeschichten rund um die Starckenburg.

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Kosten für sämtliche Eintrittsgelder und Referentenkosten und Busfahrten am 4. Tag

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **149,00 €**

(Auf Wunsch inkl. Abholung + Rücktransfer zum Heimatort.

Preis, nach Fahrkilometer und Personen gestaffelt, auf Anfrage!), Zusatzkosten Zeitraum: 31. März bis 19. Oktober 2008: 10,- €



Alte Fachwerkhäuser laden zu einem Stadtbummel ein.

Erlebnispädagogische Gruppenprojekte

für Schulklassen

Durchführung aller Projekte durch „Team Verbal“ (vom Hessischen KTM akkreditiert).

Neu: Vergabe von Leistungspunkten für Fortbildungs- und Qualifizierungsaktivitäten (gem. HLbG-UVO).

Großes Kino mit kleinen Männchen

(„Das Filmprojekt“)

Nr. K-41-031/08

4. - 10. Klasse

3 bis 5 Tage von Mitte Oktober bis Mitte April

Dieses ideale Programm für die kalten und regnerischen Tage im Herbst und Winter bieten wir Schülern von 8-16 Jahren an. Wer möchte nicht einmal hinter die Kulissen der Filmemacher schauen und dabei noch aktiv mitwirken? Die Schüler haben die Möglichkeit einen animierten kurzen Trickfilm mit „lebendigen“ Figuren aus Knete selbst zu drehen. Wie bei den Profis kommen natürlich Kameramänner und -frauen, Animatoren und Animatoredinnen, Bühnendekorateurinnen zum Einsatz und selbstverständlich brauchen wir eine Geschichte und ein Drehbuch. Was wäre ein Film, wenn man ihn nicht anschauen kann? Deshalb erhält jede Klasse am Ende zwei CD-ROM, die nach Belieben vervielfältigt oder bearbeitet werden können.

Das magische Schwarzlicht

(„Das Black Box Theater-Projekt“)

Nr. K-41-032/08

3. - 10. Klasse

3 bis 5 Tage von Mitte Oktober bis Mitte April

Schwarzes Theater heißt „Eintauchen in die Welt voller Magie und Zauber“. Mit relativ wenig Aufwand und den Teilnehmern als Hauptakteure lernen die Schüler auf einer Fläche von 3 mal 7 Metern eine ganz andere Art des Theaterspiels kennen. Hier können sie erfahren, wie man mit kleinen Tricks optische Phänomene, die sie z.B. vom Fernsehen kennen, erklären und leicht selbst herstellen kann. Darüber hinaus erweitern die Schüler durch die veränderten Eindrücke von Farben und Dunkelheit ihre Vorstellungskraft und entfalten ihre Neugierde und Experimentierfreude. Ein Theaterstück in der Black Box muss erfunden werden, die Requisiten müssen erstellt werden, die passende Musik darf nicht fehlen, die Effekte müssen ausprobiert werden. Dies erfordert viel Disziplin, genaue Absprachen und eine gute Kooperation. Nach all diesen Eindrücken und Erlebnissen wird natürlich am Abschlussabend der Vorhang aufgehen und alle können ihr Meisterwerk bewundern.

Märchen, Zauber und Magie

(„Das Zauberprojekt“)

Nr. K-41-033/08

2. - 6. Klasse

3 bis 5 Tage von Mitte Oktober bis Mitte April

Das die Zauberei die Kinder immer wieder fasziniert, wissen wir nicht erst seit dem Auftreten von „Harry Potter“. Trotz allem ist es immer wieder wichtig die Phantasie und Magie zum Leben zu erwecken. Unser Workshop beinhaltet die Grundlagen der Zauberei, die Herstellung von Zaubertutensilien und eine zauberhafte Kostümierung. Es wird nicht nur viel Phantasie und Kreativität abverlangt, sondern auch handwerkliches Geschick und Fingerfertigkeit. Am Ende wartet dann das Publikum und die Kinder werden ihr zauberhaftes Können unter Beweis stellen.

Zirkusduft liegt in der Luft

(„Das Zirkusprojekt“)

Nr. K-41-034/08

4. - 8. Klasse

3 bis 5 Tage von Mitte Oktober bis Mitte April

Hereinspaziert, hereinspaziert in unsere Manege. Gegen Ende dieses Programms werden die Teilnehmer dies bei der Premiere am letzten Tag zum Publikum sagen können, denn dann beginnt die große Zirkusvorstellung. Aber bis dahin müssen sich alle zunächst entscheiden, welche Rolle sie in der Manege übernehmen wollen. Vom Artist, Löwe, Zirkusdirektor, Zauberer bis zum Clown, usw. ist alles möglich. Nach Fertigung der Kostüme und fleißigem Proben, haben sich alle nach der Vorstellung einen super Applaus verdient.

Achtsamkeit und Anerkennung

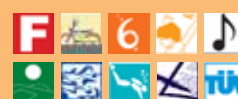
(Projekt zur Teamfindung und Verbesserung des Gruppenklimas)

Nr. K-41-035/08

6. - 10. Klasse

3 bis 5 Tage von Mitte Oktober bis Mitte April

Der Gruppenalltag in der Schule ist in unserer heutigen Zeit häufig von Leistungsdruck, Sinn- und Ziellosigkeit, eingefahrenen Gruppenstrukturen und mangelnden Freiräumen, mal etwas Anderes zu versuchen, überschattet. In erster Linie geht es um die Erfüllung des Stoffplanes, der von den Kultusministerien vorgegeben ist. Mit unserem Projekt wollen wir daher versuchen, den Lehrkräften und Schülern zu helfen, ihre Gruppe neu zu erleben, bzw. den Gruppenfindungsprozess zu unterstützen. Dabei legen wir einen Schwerpunkt auf die Erlebnispädagogik. Ziel des Kurses ist unter anderem: Neue Rollen innerhalb der Gruppe kennen zu lernen; soziale Kompetenzen des Einzelnen zu erweitern und zu stärken; gemeinsame Ziele innerhalb der Gruppe neu zu definieren, bzw., zu finden; Konfliktpotenzien aufzudecken und zu bearbeiten; eine positive Gruppenidentifikation zu erreichen, ein gesundes Wir-Gefühl zu entwickeln; das Selbstwertgefühl des Einzelnen zu stärken.



Jugendherberge Waldeck

Herbergsleitung

Petra und Andreas Bathe

Klippenberg 3

34513 Waldeck

Telefon 05623 5313

Telefax 05623 6254

E-Mail waldeck@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/waldeck

Die Jugendherberge Waldeck befindet sich an der Uferpromenade in Waldeck-West, zwischen Edersee-Radweg und dem Urwaldsteig. Es besteht eine direkte Anbindung an den Nationalpark Kellerwald-Edersee.

Das Haus verfügt über

- 162 Betten in 35 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 6 Tagesräume
- Lesecke
- Disco
- Zeltplatz
- Beach-Volleyball, Bolzplatz auf Rasen, Tischtennis
- Sportmatten (vorrangig für Kampfsportarten wie Judo usw.)
- Grillplätze und Lagerfeuerstellen

Erlebnis-Bausteine für individuell gestaltete Klassenfahrten finden Sie im Internet.

Leistungen für erlebnispädagogische Gruppenprojekte: 4 Übernachtungen mit Vollpension (inklusive Bettwäsche), Programmkosten (5 Bausteine zu 3 Stunden), Materialkosten, Reisepreissicherungsschein. Pädagogische Betreuung durch Team Verbal; Anreise zum Mittagessen/Abreise nach dem Frühstück; die Programme werden an das Alter der Schüler angepasst.

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **153,00 €**

Die Programme sind auch als Kurzprogramm (3 Bausteine zu 3 Stunden) mit 2 Übernachtungen buchbar. Pro Person 85,00 €

Alle Angebote, Tipps und Infos
www.djh-hessen.de



Tier-Entdeckungen im Wildpark.

Sonder-Spar-Aktionen 2 - 4 Übernachtungen

2 Übernachtungen - Programm kostenlos

Nr. K-41-001/08
ab 2. Klasse
vom 29.10.2007 - 14.12.2007
und 14.01.2008 - 02.03.2008

1. Tag: Anreise bis zum Mittagessen, danach Erkundung der näheren Umgebung. Abends geführte Nachtwanderung.

2. Tag: Bustransfer und Rundgang durch den Wildpark Edersee. Nach dem Besuch des Wildparks geht es auf einer Wanderung zur Sperrmauer (ca. 1 km) und von hier aus zurück zur Jugendherberge (ca. 4,5 km). Abends kann die Gruppe eine Discoparty veranstalten.

3. Tag: Abreise nach dem Frühstück.

3 Übernachtungen - Programm kostenlos

Nr. K-41-002/08
3. - 6. Klasse
vom 29.10.2007 - 14.12.2007
und 14.01.2008 - 02.03.2008

1. Tag: Anreise bis zum Mittagessen und Erkundung der näheren Umgebung. Am Abend geht's zu einer geführten Nachtwanderung.

2. Tag: Nach dem Frühstück Bustransfer zum Wildpark Edersee (Eintritt kostenpflichtig). Nach dem Besuch des Wildparks folgt eine Wanderung zur Sperrmauer (ca. 1 km) und von hier zur Jugendherberge (ca. 4,5 km). Der Tag klingt mit einem Spiel-Abend aus.



Wolf im Wildpark Edersee.

3. Tag: Vormittags: Bustransfer nach Bad Wildungen. Der Tag in Bad Wildungen kann selbst gestaltet werden. Vorschläge: Schwimmbad, Eis laufen (nur im Winter bei Frost möglich), Fußball in der Halle, Stadtbummel in der Altstadt, Museumsbesuch.

Am späten Nachmittag (Zeit nach Absprache) Rücktransfer mit dem Bus von Bad Wildungen zur Jugendherberge. Am Abend heißt es abtanzen in der Disco.

4. Tag: Nach dem Frühstück heißt es schon wieder Abschied nehmen.

4 Übernachtungen - Programm kostenlos

Nr. K-41-003/08
4. - 6. Klasse
vom 29.10.2007 - 14.12.2007
und 14.01.2008 - 02.03.2008

1. Tag: Anreise bis zum Mittagessen und Erkundung der näheren Umgebung. Am Abend geht's zur einer geführten Nachtwanderung.

2. Tag: Nach dem Frühstück Start zu einer geführten Wanderung (ca. 3 Stunden) im Bereich des Urwaldsteiges mit einem zertifizierten Naturparkführer (Naturpark Kellerwald-Edersee). Bei ungünstiger Witterung erfolgt ein alternatives Programm im Haus (Vortrag über den Naturpark und/oder den Urwaldsteig). Der Rest des Tages steht zur freien Verfügung. Abends Wanderung zur Kath. Kirche, Kino im Pfarrheim; Bustransfer zurück zur Jugendherberge.



Besuch vom neugierigen Waschbären.

3. Tag: Vormittags: Bustransfer nach Bad Wildungen. Der Tag in Bad Wildungen kann selbst gestaltet werden. Vorschläge: Schwimmbad, Eis laufen (nur im Winter bei Frost möglich), Fußball in der Halle, Stadtbummel in der Altstadt, Museumsbesuch.

Am späten Nachmittag (Zeit nach Absprache) Rücktransfer mit dem Bus von Bad Wildungen zur Jugendherberge. Der Tag klingt mit einem Spiel-Abend aus.

4. Tag: Bustransfer zum Wildpark Edersee; Eintritt in den Wildpark; nach dem Besuch des Wildparks Wanderung zur Sperrmauer (ca. 1 km) und von hier zur Jugendherberge (ca. 4,5 km). Am Abend heißt es abtanzen in der Disco.

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es schon wieder Abschied nehmen.

Leistungen für alle Sonder-Spar-Aktionen: Übernachtung, Vollpension, Bettwäsche, Programm, Reisepreissicherungsschein. Alle anreisenden Schulklassen erhalten außerhalb der Mahlzeiten durchgängig Mineralwasser kostenlos zur Verfügung. Je nach Witterung werden auch heiße Getränke zusätzlich angeboten.

Mindestens 20 Teilnehmer und maximal 2 Lehrer/innen (bzw. Aufsichtspersonen) bei allen Sonder-Spar-Aktionen

2 Übernachtungen pro Person **52,00 €**
3 Übernachtungen pro Person **78,00 €**
4 Übernachtungen pro Person **100,00 €**



Auf Schusters Rappen durch die Natur.

3-Tage-Programm So weit die Füße tragen

Nr. K-41-004/08
ab 2. Klasse
Von Mai bis September

1. Tag: Anreise bis zum Mittagessen. Am Nachmittag erfolgt eine kurze Wanderung zur Waldecker Bergbahn. Von hier geht's mit der Kabinenseilbahn in Richtung Burg. Der Museumsführer erwartet die Gruppe zu einem Rundgang durch das Burggemäuer. Der Rückweg erfolgt zu Fuß.

2. Tag: Eine einfache Wanderung entlang des Sees führt die Gruppe über die Sperrmauer zum Wildpark. Ziel ist die Greifvogelschau um 11.00 Uhr. Anschließend erfolgt die Besichtigung des Wildparks. Auf dem Rückweg kann der Wasserspielplatz „Aquadark“ besucht werden. Die Rücktour erfolgt mit dem Schiff.

3. Tag: Bis 9.00 Uhr sollten alle mit dem Frühstück und Sachen packen fertig sein. Ein speziell ausgebildeter Naturparkführer vom Naturpark Kellerwald-Edersee erwartet die Gruppe. Auf dem Urwaldsteig wird die Gruppe auf Tritt und Schritt die wilde Natur erleben. Mittagessen gibt es in der Jugendherberge. Der Bus für die Heimfahrt sollte für etwa 13.30 Uhr bestellt werden.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP und Mittagessen, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Reisepreissicherungsschein

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **76,00 €**

verkürztes Programm (am 3. Tag Abreise nach dem Frühstück)

pro Person **70,00 €**



Segeln lernen auf dem Edersee.

5-Tage-Programm Segeln wie Gott in Frankreich

Nr. K-41-005/08

ab 6. Klasse

Von Mai bis September

„Die einfachste Art segeln zu lernen ist: Segeln!“ So einfach klingt es aus berufenem Munde der mit allen Wassern des Edersees gewaschenen Lehrer der Segelschule Edersee. Ziel des Schnupperkurses ist es, aus Landeiern in kürzester Zeit tüchtige Segler zu machen. Das Training beginnt jeweils nach dem Frühstück und endet um ca. 16.00 Uhr. Der genaue Verlauf des Kurses ist wetterabhängig. Die Ausbildung beträgt 20 Stunden.

Für dieses Programm ist die Anreise am Montag bis 12.00 Uhr einzuplanen. Das Programm endet mit dem Mittagessen am Freitag.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Reisepreissicherungsschein

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **195,00 €**

Der Schnupperkurs kann auch als Grundkurs moderiert werden und als Prüfungsvorbereitung für den Segel-Grundschein dienen. Die Prüfung findet am letzten Tag statt. Es entstehen Zusatzkosten:

Grundschein (ab 14 Jahre) pro Person 30,00 €

Junior-Grundschein (11 bis 14 Jahre) pro Person 22,00 €

Wichtig! Die Teilnehmer müssen ein Schwimmzeugnis nachweisen.

„Indian Spirit“ Indianer am Edersee

Für Kinder bis 6. Klasse

Inspiziert durch die einzigartige Landschaft und Natur am Edersee sind die „Indianer“ vom See und aus den Bergen auf die Idee gekommen, ein Indianercamp auf dem Gelände der Jugendherberge Waldeck zu errichten. Hier bieten wir ab der Saison 2008 Programme für Tagesausflüge und Programme mit Übernachtungen an. Die Projekte werden von erfah-

renen Sozialpädagogen („Team Verbal“) betreut. Die zukünftigen Indianer bekommen einen wirklichen Einblick in das Leben der Indianer vor 300 Jahren.

Wir werden zusammen Kleidung, Schmuck und Ketten herstellen, Trommeln bauen, Tänze kennen lernen, werden abends am Lagerfeuer sitzen und alte Geschichten erzählen, nachts auf geheimnisvollen Pfaden wandeln, uns Kraft und Reinigung in der Schwitzhütte holen und viele Prüfungen und Abenteuer bestehen. Zum Schluss gibt es ein großes Abschlussfest am Lagerfeuer, das „POW HOW“.

Und so ganz nebenbei ist das Camp auch bestens geeignet die Gruppe so richtig zusammen zu „schweißen“. Übernachtet wird selbstverständlich in den Tipis. Vielleicht kommen nachts die „Banditen mit der Maske“ zu Besuch. So werden hier unsere Freunde, die Waschbären, genannt. Die niedlichen und friedlichen Kleinbär leben in den Wäldern am See. Das Geheul der Wölfe kommt nicht aus einer Tonkassette. Die Wölfe sind echt, „wohnen“ aber im Wildpark.

Zusatzinformation für Lehrkräfte und Eltern:

Im Falle von Unwettern, stehen unseren Indianern (Tag und Nacht) feste und sichere Räume zur Verfügung. Die sanitären Einrichtungen befinden sich im Gebäude. Die Verpflegung wird nicht nur am Feuer zubereitet, sondern auch in der Küche. Die sozialpädagogische Betreuung bezieht sich auf die Programmgestaltung. Die Aufsicht in der Nacht verbleibt bei den Lehrerinnen/Lehrern bzw. Aufsichtspersonen.

Bitte unbedingt mitbringen: Kleidung die schmutzig werden kann und auch den einen oder anderen Funken vom Lagerfeuer verträgt und zum Übernachten: Isomatte/Luftmatratze, Schlafsack und eventuell eine Decke, dicke Socken und Jogging-Anzug.

Indianercamp als Tagesausflug

Nr. K-41-006/08

(April-Oktober)

Ausflug A:

4 Stunden betreuter Aufenthalt im Camp (Beginn und Ende nach Absprache)

Ausflug B:

6 Stunden betreuter Aufenthalt im Camp (Beginn und Ende nach Absprache)

Leistungen A + B: Alle Materialien, Tipis, Betreuung durch 2 Teamer, 1 Foto CD je Gruppe, Essen am Lagerfeuer oder Grill

Mindestens 22 Teilnehmer

Ausflug A: pro Person **24,50 €**

Ausflug B: pro Person **30,50 €**



Indianerfeeling am Edersee.

Indianercamp mit einer Übernachtung

Nr. K-41-007/08

(Mai bis September)

Programm C:

Anreise vormittags/Abreise am nächsten Tag ca. 9.30 Uhr

- Betreutes Programm von 11.00 Uhr bis 23.00 Uhr
- Übernachtung im Tipi/Vollverpflegung

Programm D:

Anreise ab 17.00 Uhr/Anreise am nächsten Tag ca. 9.30 Uhr

- Betreutes Programm von 19.00 Uhr bis 22.00 Uhr
- Übernachtung im Tipi/Abendmahl + Frühstück

Leistungen C + D: Alle Materialien, Tipis, Betreuung durch 2 Teamer, 1 Foto CD je Gruppe, Verpflegung siehe Programm

Mindestens 22 Teilnehmer

Programm C: pro Person **45,50 €**

Programm D: pro Person **30,50 €**



Übernachtet wird in echten Tipis.

3 Tage Indianercamp

Nr. K-41-008/08

(Mai bis September)

Programm E:

Anreise vormittags/Abreise am dritten Tag ca. 9.30 Uhr

- 1. und 2. Tag:** Betreutes Programm von 11.00 – 23.00 Uhr.
- 3. Tag:** ohne Programm; Frühstück und Camp aufräumen

Leistungen: Alle Materialien, Tipis, Betreuung durch 2 Teamer, 1 Foto CD je Gruppe, Vollverpflegung

Mindestens 22 Teilnehmer

Programm E: pro Person **89,50 €**

Buchungshinweise:

Die Mindestteilnehmerzahl beträgt 22 Personen. Tagesausflüge sind frühestens 10 Wochen vor Anreise buchbar und Programme mit einer Übernachtung können frühestens ab März 2008 gebucht werden.



Jugendherberge Weilburg
Herbergsleitung
Dieter Müller
Am Steinbühl 1
35781 Weilburg-Odersbach
Telefon 06471 7116
Telefax 06471 1542
E-Mail: weilburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/weilburg

Die Jugendherberge liegt oberhalb des Stadtteils Odersbach auf einem großen Freigelände unmittelbar am Waldrand.

Das Haus verfügt über

- 156 Betten in 24 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 3 Tagesräume
- E-Piano, Keyboard
- Großes Freigelände für diverse Ballspiele und Freizeitmöglichkeiten, Basketballkorb, Bolzplatz, Tischtennis, Kicker
- Grillplatz und Lagerfeuerstellen

3-Tage-Programm

Weilburger Schnupper-Tage

Nr. K-43-001/08

1. - 8. Klasse

Von April bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem tollen Erlebnis-Programm. Nachmittags steht eine spannende Führung auf den Spuren des Weilburger Stadtpfeiffers durch die Straßen der historischen Altstadt auf dem Programm mit anschließender Stadtrallye.

2. Tag: Vormittags heißt es sich auf die Socken machen zum Weilburger Schloss, wo eine interessante Reise durch vier Jahrhunderte wartet. Zu Fuß geht es zurück in die Jugendherberge um sich beim Mittagsbüfett zu stärken. Nachmittags wird es spannend im Bergbau- und Stadtmuseum, wo die Klasse unter fachkundiger



Das Weilburger Schloss am Abend.

Führung hinab in den tiefen Stollen geht. Danach bleibt noch genügend Zeit zum Shoppen und Schauen und Eisschlecken. CD's für den Abschiedsabend bitte mitbringen. Ein Spätimbiss wird gereicht.

3. Tag: Ausgeschnuppert in Weilburg und Heimreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **89,90 €**

5-Tage-Programm

Weilburger Erlebnis-Tour

Nr. K-43-002/08

1. - 8. Klasse

Von April bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer kultigen Erlebnis-Tour. Nachmittags steht eine spannende Führung auf den Spuren des Weilburger Stadtpfeiffers durch die Straßen der historischen Altstadt auf dem Programm. Danach bleibt noch Zeit zum Bummeln und Shoppen.

2. Tag: Vormittags bietet das Weilburger Schloss einen interessanten Streifzug durch vier Jahrhunderte. Nach dem Mittagessen wandern die Schüler (ca. 2,5 Stunden) zur Kubacher Kristallhöhle mit ihren faszinierenden Kristallen und Tropfsteinen in der Unterwelt. Zurück geht es mit dem Bus.

3. Tag: Für das abendliche Lagerfeuer wird bereits vormittags Holz gesucht und aufgeschichtet. Nachmittags lernen die Schüler bei einer sachkundigen Führung im tiefen Stollen des Bergbaumuseums die Schätze der Region kennen. Abends gemütliche Runde am Feuer.

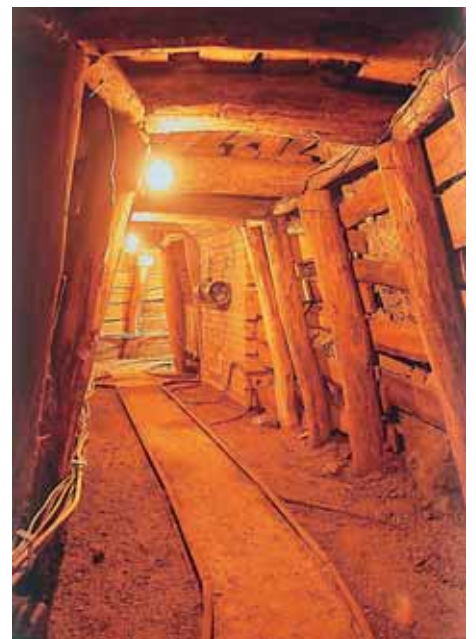
4. Tag: Ausflug in den 400 Jahre alten Weilburger Tiergarten. Mit dem Förster geht es auf eine Erkundungstour durch den Park. Wanderung zurück nach Weilburg (ca. 3 Stunden) und auf zur Stadtrallye. Um 18.00 Uhr wird sich am warmen Büfett für den Abschiedsabend gestärkt (CD's bitte mitbringen). Ein Spätimbiss wird gereicht.

5. Tag: Nach dem Frühstück endet die Erlebnis-Tour.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person **169,90 €**



Bergbaumuseum mit Stolleneinfahrt.

2-Tage-Programm

Backe, backe Kuchen

Nr. K-44-001/08

1. bis 4. Klasse
nur vom 26.11. - 13.12.2007
und 24.11. - 18.12.2008

Gemeinsam Plätzchen backen ist eine tolle Idee für eine Weihnachtsfeier mit Schülerinnen und Schülern. Was liegt also näher, als solch eine "Weihnachts-Plätzchen-Back-Aktion" durchzuführen, wo es alles gibt: Arbeitsräume, große Backöfen, Leute, die nachher wieder putzen und dafür sorgen, dass Sie als LehrerIn sich auf Ihre Kinder konzentrieren können: In der Jugendherberge Wetzlar lässt sich diese Idee durchführen; und damit der ganze Vorbereitungskram nicht an Ihnen hängen bleibt, organisieren wir (fast) alles für Sie.

1. Tag: Unser Bus holt Sie pünktlich nach der Schule zum Mittagessen ab. Um 14.30 Uhr starten wir mit PLÄTZCHENBACKEN. Der Teig ist schon vorbereitet, alle Zutaten stehen bereit und unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter helfen Ihnen und den Kindern mit Phantasie und Engagement weiter mit Teig ausrollen, austechen, verzieren, färben, formen. Weiter geht es um 16.30 Uhr mit BASTELN. Plätzchen-Tüten bemalen, bekleben, gestalten und die gebackenen Plätzchen mit Zuckerguss überziehen und verzieren. Unser ABENDESSEN-BÜFETT beginnt um 18.00 Uhr. Danach unternehmen wir eine kleine Wanderung durch die Nacht bis zur MÄRCHENSTUNDE in gemütlicher Runde bei Kerzenlicht und Kaminfeuer.

2. Tag: Nach einem ausgiebigen Frühstücks-Büfett fährt unser Busunternehmen Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler direkt in die Schule.

Leistungen: 1 Tag Ü/VP, Transfer von der Schule zu uns und von uns zur Schule, Backmaterial für ca. 200 g Plätzchen pro Person, Bastelmaterial, Farben usw., Betreuung durch unsere MitarbeiterInnen beim Backen, Basteln und bei der Märchenstunde

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person bis 40 km Entfernung ab

38,00 €



Größere Entfernungen auf Anfrage.

3-Tage-Programm

„Du bist voll peinlich“

Nr. K-44-002/08

ab 8. Klasse

Benehmen ist Glückssache – heißt es. Stimmt nicht. Irgendjemand muss den Kids ein paar Tricks beibringen, damit sie sich sicher auf dem „gesellschaftlichen Parkett“ bewegen können – ohne in Fettnäpfchen zu treten. Die „Benimm-Regeln“ wurden ja nicht nur deshalb geschaffen, um bei der zukünftigen Schwiegermutter Eindruck zu machen (was ein schöner Nebeneffekt ist), sondern um das Zusammenleben einfacher zu gestalten. Der alte Schmöker „Knigge“

ist out, in dagegen ist ein Benimm-Kurs, der allen Spaß macht und nicht den moralischen Zeigefinger hebt. Schließlich möchten auch die Kinder und Jugendlichen von heute nicht mit dem Etikett „Du bist voll peinlich“ behängt werden.

1. Tag: Mithilfe der Trainer probieren die Schüler so banale Dinge wie Begrüßung, Vorstellen, Tür aufhalten und so weiter. Im nächsten Abschnitt wird der Umgang mit Messer, Gabel und Serviette geübt sowie einen Tisch richtig einzudecken. Dazu gibt es ein paar Informationen über angemessene Kleidung. Auch Themen wie Tisch-Konversation, richtige Bestellung und Bezahlung der Rechnung finden Beachtung. Abends setzt die Klasse das Gelernte bei einem Restaurantbesuch und einem vollendeten 3-Gänge-Menü um.

2. Tag: Auch Tanzen will gelernt sein – nicht das Abzappeln in der Disco, sondern das Training von Standardtänzen für eine Hochzeitsfeier oder das Gartenfest im Bundeskanzleramt. Walzer, Foxtrott, Cha-Cha-Cha und Diskofox sind keine Fremdwörter mehr. Was ziehe ich wo an, wie spreche ich unbekannte Mitmenschen an, ohne aufdringlich zu wirken, und wie kann ich mich höflich zurückziehen, wenn es mal wieder „absolut ätzend“ ist. Und am Abend besteht die Möglichkeit, eine nach eigenen Wünschen gestaltete Party (muss von der Klasse selbst organisiert werden - bitte CD's mitbringen) zu feiern. Zwischendurch bleibt natürlich auch ein bisschen Freizeit, damit das Ganze nicht in Arbeit ausartet.

3. Tag: Ausgestattet mit vielen guten Tipps geht es nach dem Frühstück auf die Heimreise.

Unsere Trainerteams bestehen am ersten Tag aus Fachlehrern der Restaurantfachausbildung sowie Jugendtrainern des Tanzsports am zweiten Tag.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20, maximal 28 Teilnehmer

pro Person **99,00 €**

Entsprechende Kleidung (Anzug, Cocktailkleid und so weiter) ist mitzubringen. Die Einzelheiten und den Programmverlauf erhalten Sie mit der Anmeldung.

3-Tage-Programm

Unter Tage

Nr. K-44-003/08

1. - 8. Klasse

Bei diesem Programm steht die mittelhessische Bergbaugeschichte im Zentrum der Reise.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen, am Nachmittag wird Wetzlar bei einer geführten Stadtführung erkundet.

2. Tag: Heute verwerten die Teilnehmer das gewonnene Wissen beim „Wetz-Spiel“, unserer informativen Fußgänger-Rallye durch die Alt-



Jugendherberge Wetzlar

Herbergsleitung

Ulrike Strauß

Richard-Schirrmann-Straße 3

35578 Wetzlar

Telefon 06441 71068

Telefax 06441 75826

E-Mail: wetzlar@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de/jh/wetzlar

Am südlichen Stadtrand, direkt an einem alten Wachturm, liegt die Jugendherberge Wetzlar. Von hier erkunden Wanderer und Naturfreunde die reizvolle Lahn-Landschaft zwischen Taunus und Westerwald.

Das Haus verfügt über

- 186 Betten in 36 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 11 Tagesräume
- Cafeteria
- Klavier
- Hauseigene Disco
- Sport- und Freizeitgelände, Airhockey, Kicker, Tischtennis, Billardtisch, Dartspiel
- Minigolf-Anlage und Skateanlage in der Nähe

stadt. (Grundschulkindern unternehmen stattdessen eine Spielplatz-Tour, die in der Eisdielen endet.) Am Nachmittag erfolgt die Besichtigung der Grube Fortuna in Oberbiel. Der Besucher erlebt eine einzigartige Reise mit dem Förderkorb hinab in den Stollen und weiter über die stillgelegten Strecken mit der Grubenbahn. In den Abbauräumen erfährt man, unter welchen Bedingungen die Bergleute ihre harte Arbeit verrichten mussten.

3. Tag: Nach dem Frühstück endet für die Klasse die Zeit in Wetzlar mit der Heimfahrt.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **83,00 €**



Mit der Seilrutsche wie Tarzan durch den Wald schwingen.

3-Tage-Programm Abhängen in Wetzlar

Nr. K-44-004/08
5. - 10. Klasse

Information und Action in straffer Form. Wenn die Klasse bei dieser Klassenfahrt einmal kein Museum besuchen möchte und die Schüler beim Wandertag schon bis zum Umfallen gelaufen sind, haben wir eine spannende Mischung:

1. Tag: Am Anreisetag erfolgt nach dem Einchecken und dem Mittagessen eine informative Führung durch Wetzlar von Mitarbeitern, die speziell für die Führungen mit Kindern und Jugendlichen ausgebildet wurden. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Abenteuerparcours: Unter fachmännischer Aufsicht erproben die Schülerinnen und Schüler, ob sie schwindelfrei sind und ihren „inneren Schweinehund“ überwinden können. Es stehen mehrere Schwierigkeitsgrade und verschiedene Strecken mit Seilbrücken, Rutschen oder Sprüngen zur Auswahl. Die Sicherheitsausrüstung mit Helm, Haltegurt und Handschuhen wird gestellt. Besondere Kondition ist nicht erforderlich. Optional kann am Abenteuerparcours in einem großen Tipi gegrillt werden.

3. Tag: Am Abreisetag hält die Schüler das knallharte Programm aus Kofferpacken, Zimmeraufräumen und Abschiednehmen auf Trab. Nach dem Frühstück geht es dann zum Auschlafen wieder nach Hause.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **79,00 €**

5-Tage-Programm Für „kluge Köpfe“

Nr. K-44-005/08
5. - 8. Klasse

1. Tag: Am Anreisetag starten wir mit dem Mittagessen, dem Check-In und den sonstigen üblichen Formalitäten. Am Nachmittag beginnt das Gedächtnistraining mit einer Stadtführung in Wetzlar.

2. Tag: Heute geht es mit dem Zug nach Gießen ins Mathematikum. Die Ausstellung des Professor Beutelpacher vermittelt auf einfache und spielerische Weise Einblicke in die Mathematik: Keine Angst, es ist viel spannender als ein normaler Matheunterricht und macht wirklich Spaß.

3. Tag: Vormittags werden die kleinen grauen Zellen mit dem Wetz-Spiel, unserer Stadtrallye in der Wetzlarer Altstadt auf Vordermann gebracht. Der Nachmittag dient nach dieser geistigen Anstrengung der Erholung und steht zur freien Verfügung.

4. Tag: In der Grube Fortuna erfahren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer alles über den Erzabbau in Mittelhessen, über die harten Arbeitsbedingungen der „Kumpel“ unter Tage und über die Fördertechnik. Nach einem Picknick auf dem Gelände der Grube steht am Nachmittag Shopping in der Neu- oder Altstadt auf dem Programm. Der Besuch einer bestimmten Eisdiele zahlt sich an diesem Nachmittag aus.

5. Tag: Nach dem Frühstück erfolgt der schwer zu berechnende Abschiedsschmerz und die Heimfahrt.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **159,00 €**

5-Tage-Programm Jeder macht was er will...

Nr. K-44-006/08
5. - 8. Klasse

...keiner macht was er soll, aber alle machen mit. Wenn diese Beschreibung auf Ihre Klasse zutrifft, sollten Sie auf der Klassenfahrt dringend was für den Korpsegeist tun. Unser 5-Tage Programm enthält ein Teamtraining im Hochseilgarten, das Ihren Schülern einiges an Kooperation abverlangt. Unter fachmännischer Anleitung erfährt man, wie wichtig zuverlässige Partner bei der Bewältigung einer Aufgabe sind und wo die eigenen Grenzen und Möglichkeiten aufhören.

Beim Bowling tritt noch die Wettbewerbskomponente mit anderen Teams dazu. Für genügend Freizeit und Information ist während dieser Fahrt ebenfalls gesorgt. Und um alles abzurunden, findet der Abschiedsabend bei einer Grillfete im Tipi am Abenteuerparcours statt.

Am **1. Tag** regeln wir so banale Dinge wie Check-In, Hausinformation, Betten beziehen usw. Am Nachmittag erfolgt eine Führung durch Wetzlars interessante Altstadt. Der Abend steht zur freien Verfügung.

2. Tag: Heute erfolgt im Abenteuerparcours in der Nähe der Jugendherberge das Teamtraining. Wir verzichten auf Hochseilartistik, legen aber dafür viel Wert auf das Miteinander, um die schwierigen Teile des Parcours zu bewältigen.

Den **3. Tag** widmen wir einer amerikanischen Fun-Sportart, dem Bowling. In mehreren Mannschaften messen sich die Teilnehmer mit- und gegeneinander. Auch ein Teil dieses Tages steht der eigenen Freizeitgestaltung zur Verfügung.

Am **4. Tag** toben sich die TeilnehmerInnen dann noch mal auf dem Abenteuerparcours aus, um das vor zwei Tagen Gelernte in die Tat umzusetzen.

5. Tag: Der heutige Tag dient dem Aufräumen der Zimmer, dem Abziehen der Betten und nach einem letzten, ausgiebigen Frühstück an unserem Büfett der Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **169,00 €**

5-Tage-Programm Nur die Harten komm' in Garten

Nr. K-44-007/08
6. - 10. Klasse

Dieses Programm erfordert außer einem guten Zusammenhalt der Gruppe auch einen gewissen sportlichen Ehrgeiz. Neben einem Teamtraining auf dem Hochseilparcours wagt sich die Gruppe auch in einer Kanutour über die Lahn. Obwohl mit Piratenangriffen hier nicht zu rechnen ist, kann man durchaus Szenen aus „Pirates of the Caribbean“ nachstellen, sofern sich ein entsprechendes Jonny-Depp-Double in der Gruppe befindet. Allerdings bleibt Schiffe versenken aus Sicherheitsgründen verboten.

Auch hier beginnt der **1. Tag** mit Check-in, Mittagessen und dem Kennen lernen Wetzlars durch eine geführte Stadtbesichtigung.

Unser Teamtraining am **2. Tag** erfordert eine gute Zusammenarbeit der Gruppe und dient als Vorbereitung für einen reibungslosen Ablauf des **3. Tages**. Die hier anstehende Kanutour auf der Lahn funktioniert nur, wenn man sich auf die Teilnehmer verlassen kann. Am **4. Tag** toben wir uns wieder im Seilgarten aus und lassen den Abend mit einer schönen Grillfete im Tipi ausklingen.

Am **5. Tag** hält sich der Abschiedsschmerz hoffentlich in erträglichen Grenzen.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **178,00 €**

5-Tage-Programm Tarzan und die Unterwelt

Nr. K-44-008/08
5. - 8. Klasse

Bei diesem Programm verbinden wir zwei interessante Aktivitäten miteinander: Auf dem Parcours des Hochseilgartens schwingen wir uns wie Tarzan von Ast zu Ast (natürlich unter fachkundiger Aufsicht, damit niemand den Löwen zum Fraß vorgeworfen wird) und in der „Grube Fortuna“, dem ehemaligen Erzbergwerk in Oberbiel, erkunden wir die Unterwelt des Bergbaus.

1. Tag: Einchecken zum Mittagessen. Danach Kennen lernen der Stadt Wetzlar bei einer Stadtführung.

Am **2. Tag** steht die Fahrt in die Grube Fortuna an. Hier erfahren die TeilnehmerInnen alles über den Erzabbau in Mittelhessen, über die harten Arbeitsbedingungen der „Kumpel“ unter Tage und über die Fördertechnik. Nach einem Picknick auf dem Gelände der Grube steht der Nachmittag zur freien Verfügung.

Den **3. Tag** verbringen wir auf dem Abenteuerparcours mit Klettern, Rutschen und natürlich Tarzan-Sprüngen.

4. Tag: Am Vormittag erinnern sich die TeilnehmerInnen an die Stadtführung und setzen das gewonnene Wissen beim „Wetz-Spiel“, unserer informativen Fußgänger-Rallye durch die Alt-

stadt ein. Eventueller Muskelkater wird am Nachmittag durch ein paar Runden Bowling niedergekämpft.

5. Tag: Am Abreisetag erfolgt nach Kofferpacken das Frühstück und Durchzählen der Teilnehmer für die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **158,00 €**

Kur- und Landeshauptstadt Wiesbaden

3-Tage-Programm Erlebnispatchwork zur freien Auswahl

Nr. K-45-001/08
ab 5. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem Klasse Erlebnisprogramm. Nachmittags Start zu einer lustigen und informativen Stadtführung.

2. Tag: Vormittags geht es auf eine „sagenhafte“ Romantiktour mit der Bahn von Wiesbaden nach Rüdesheim. Die Klasse schwebt mit Gondeln der Niederwaldbahn hinauf zum Niederwald-Denkmal, Ausgangspunkt für eine kleine Wanderung zur Sesselbahn nach Assmanshausen. Von luftiger Höhe ab aufs Schiff, das die Schüler zur Burg Rheinstein bringt. Gemütlich schippert man an den Reichtümern der Kulturlandschaft Mittelrheintal vorbei. Der Zug liefert die Klasse dann wieder in Wiesbaden ab. Abends ist Zeit für Kino.

3. Tag: Das Patchwork-Programm endet nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **89,00 €**

zuzüglich Fahrtkosten für öffentliche Verkehrsmittel

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem Klasse Erlebnisprogramm. Nachmittags Start zu einer lustigen und informativen Stadtführung.

2. Tag: Vormittags steht die rheinland-pfälzische Landeshauptstadt Mainz auf dem Programm mit Stadtbummel, Gutenbergmuseum oder Dom-Besichtigung (Vorschläge, Kosten nicht im Preis enthalten). Nachmittags wird es top-aktuell beim Besuch des ZDF (längere Buchungsvorlaufzeit!) – eine moderne Sendeanstalt lässt sich hinter die Kulissen schauen.

3. Tag: Wie sieht eigentlich der Alltag von Politikern und Staatsbeamten aus? Im hessischen Landtag kann die Klasse in die Arbeitsatmosphäre hineinschnuppern (längere Buchungsvorlaufzeit!). Bei einer pfiffigen Wiesbadener Stadtrallye sind Wissen und Cleverness gefragt.

4. Tag: Vormittags geht es auf eine „sagenhafte“ Romantiktour mit der Bahn von Wiesbaden nach Rüdesheim. Die Klasse schwebt mit Gondeln der Niederwaldbahn hinauf zum Niederwald-Denkmal, Ausgangspunkt für eine kleine Wanderung zur Sesselbahn nach Assmanshausen. Von luftiger Höhe ab aufs Schiff, das die Schüler zur Burg Rheinstein bringt. Gemütlich schippert man an den Reichtümern der Kulturlandschaft Mittelrheintal vorbei. Der Zug liefert die Klasse dann wieder in Wiesbaden ab. Abends ist Zeit für Kino.

5. Tag: Das Patchwork-Programm endet nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **143,00 €**

zuzüglich Eintrittsgelder und Fahrtkosten für öffentliche Verkehrsmittel



Jugendherberge Wiesbaden
Herbergsleitung
Susanne und Axel Kunze
Blücherstraße 66
65195 Wiesbaden
Telefon 0611 48657 oder 449081
Telefax 0611 441119
E-Mail: wiesbaden@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/wiesbaden

Die Jugendherberge liegt mitten im Grünen am Westrand der Stadt am 2. Ring in Richtung Limburg.

Das Haus verfügt über

- 220 Betten in 60 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 14 Tagesräume
- Klavier
- Freizeitgelände mit Volleyballfeld, Tischtennis, Bolzplatz

5-Tage-Programm Erlebnispatchwork zur freien Auswahl

Nr. K-45-002/08
ab 7. Klasse

Für die Programmpunkte „Besuch des ZDF“ und „Landtag“ gibt es eine Altersbegrenzung. Infos und Absprache gern über die Herbergsleitung.



Jugendherberge Willingen
Herbergsleitung
Joachim Marx
Am Lukasheim 9 - 12
34508 Willingen-Schwalefeld
Telefon 05632 6347
Telefax 05632 4343
E-Mail: willingen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/willingen

Die Jugendherberge liegt am Rande des Naturparks Diemelsee, im Ortsteil Schwalefeld.

Das Haus verfügt über

- 132 Betten in 36 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 4 Tagesräume
- Kaminzimmer
- Hauseigene Sauna
- Volley- und Basketball, Badminton, Streetballkorb, Bolzplatz, Tischtennis
- Bike-Testparcours
- Spielplatz mit kleiner Kletterwand

3-Tage-Programm

Waldabenteuer im Willinger Upland

Nr. K-47-001/08

3. - 6. Klasse

Von März bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu abenteuerlichen Tagen zusammen mit dem Teamer der „7-Meilen-Stiefel“. Nachmittags ist eine spannende Waldrallye geplant. Nach Einbruch der Dämmerung kann die Klasse zu einer Nachtwanderung aufbrechen. Alternativ ist der Abend zur freien Verfügung.

2. Tag: Einen ganzen Tag lang gilt es bei einem ausgiebigen Streifzug, den Wald als aufregenden Abenteuerspielplatz zu entdecken. Mit einem Geländespiel kundschafet die Klasse ein unbekanntes Gelände aus, pirscht sich an Verstecke an, tobt durchs Gebüsch, errichtet ein Lager,

versteckt und erobert Schätze und vieles mehr. Der Fantasie sind hier fast keine Grenzen gesetzt – und die Schüler bestimmen die Regeln mit.

3. Tag: Nach dem Frühstück heißt es raus aus der Natur und rein in die Zivilisation.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **89,00 €**

Ausrüstung für jedes Kind: Trinkflaschen, unbedingt Regenkleidung, festes Schuhwerk, der Jahreszeit und dem Anlass angemessene Kleidung, die schmutzig werden darf. Bei ungünstiger Witterung (Gewitter, Starkregen, Kälte) werden einzelne Programmteile oder das gesamte Projekt leicht abgewandelt in der Herberge durchgeführt. Die Klasse beziehungsweise Gruppe stellt zwei BetreuerInnen, die während des Programms anwesend sind und an der Durchführung beteiligt werden. Bitte teilen Sie uns rechtzeitig mit, wenn Projektteilnehmer gehbehindert oder andere Erkrankungen (Allergien, Asthma ...) bekannt sind.

3-Tage-Programm

Der Weg der Milch

Nr. K-47-002/08

1. - 7. Klasse

Ganzjährig

Entdeckungsreise auf dem Weg der Milch.

1. Tag: Anreise zum Mittagessen. Nach dem Essen Milch-Rallye im Milchmuhseum in Usseln. Die „Reise der Milch“ wird mit Hilfe eines Spielplanes und von Karten in den Ausstellungsräumen verfolgt. Im Anschluss an die Rallye beginnt eine Führung im Museum und jeder Teilnehmer bekommt die Gelegenheit eine Modellkuh unter fachlicher Anleitung selbstständig zu melken.



Erste Melkversuche an der Modellkuh.

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es mit dem Bus zum Milchmuhseum. Dort wird die Milch in einem Milchlabor genauer unter die Lupe genommen. Aus einigen Milchbestandteilen werden unter anderem neue Milchprodukte hergestellt, wie zum Beispiel, die Gewinnung der Butter aus Milchlaktose. Jedes Kind erhält hierfür

ein Laborbuch für die Eintragungen. Dieses kann in der Nachbereitung für den Unterricht weiter genutzt werden. Am Ende des Laborbesuches schmiert sich jeder sein Butterbrot mit der selbst hergestellten Butter. Danach Wanderung durch das Diemelstal bis zur Diemelquelle mit Informationen zur Weidehaltung, Fütterung und alles andere, was die Kuh und die Milch betrifft. Eine spezielle Broschüre leitet mit Hinweisen, Geschichten und Aufgaben die Schüler zum Nachdenken und Mitmachen an. Die Broschüre, ein Rucksack mit Spielen für unterwegs und eine Erste-Hilfe-Ausrüstung sind für ein Pfand von 50,- € erhältlich. Diese werden bei Rückgabe wieder ausgezahlt.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer

20-30 Teilnehmer

pro Person **87,00 €**

3-Tage-Programm

Mit Pfeil und Bogen die Wände hoch

Nr. K-47-003/08

4. - 8. Klasse

Von Januar bis Mai/September bis November

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem bewegungsintensiven Programm. Nachmittags ist ein Besuch in der Sportlerlebnishalle „Tower Climbing Willingen“ geplant. Beim Bogenschießwettbewerb kommt es auf eine ruhige Hand an.

2. Tag: Sport in allen Varianten steht auf dem Programm. Im „Tower Climbing Willingen“ sind Ausdauer und Kraft gefragt, wenn sich die Kids beim Klettern an einer 12 Meter hohen und 250 Quadratmeter großen Wand verausgaben. Auf der Sommerrodelbahn geht es dafür ohne Anstrengung flott bergab. Erholung und Spaß gibt es nachmittags im Lagunenerlebnisbad. Abschiedsabend mit Disco.

3. Tag: Nach dem Frühstück kann sich die Klasse noch schnell auf einen neugierigen Streifzug in und um die Einkaufsmeile nach Willingen begeben – oder direkt abreisen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

15-25 Teilnehmer

pro Person **87,00 €**

Bitte mitbringen: Sportschuhe/-bekleidung, CDs oder Kassetten, Trinkflaschen!

5-Tage-Programm „Anhalten, Gemeinschaft erfahren und durchstarten“

Nr. K-47-004/08

5. - 9. Klasse

Von März bis Mai/August bis November



Fünf Tage der Kommunikation, Konzentration und des Vertrauens stehen auf dem Programm der idyllisch in der Natur gelegenen Jugendherberge Willingen. Gleich am **1. Tag** kann bereits nach Begrüßung und Mittagessen die Befestigungsanlage „Schwalenburg“ erwandert werden. Der **2. Tag** wartet mit besonderem Erlebnisreichtum auf: In der Erlebnishalle „TCW“ wird nach Herzenslust an der 330 qm großen Indoor-Kletterwand geklettert und auch die zwei „Rutschpartien“ auf der Sommerrodelbahn der Freizeitanlage wollen bewältigt sein. Der **3. Tag** steht ganz im Zeichen von Teamgeist und Orientierung – eine Kompassstour durch Willingen, eine Sesselbahnfahrt auf den Gipfel des Ettelsberges und eine abendliche Eisdisko freuen sich auf starke Teams! Genau so rasant geht es am **4. Tag** weiter, denn da stehen eine Adventure-Tour und der berühmte „Spiderwettbewerb“ auf dem Programm. Ob verbundene Augen oder Balanceact auf Seilen – hier ist noch einmal gemeinschaftliches Handeln gefragt! Zur Erfrischung geht es danach ab ins Lagunenbad mit Aqua-Rutschpark, ehe ein tolles Grillfest am Abend eine aufregende und anregende Zeit ausklingen lässt. Und nicht nur das leckere Frühstücksbüfett am nächsten Morgen sorgt dafür, dass alle Teilnehmer frisch gestärkt die Heimreise antreten.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination, Bustransfer vom Heimatort und zurück



Mindestens 22 Teilnehmer

km Einfache Strecke	Pro Person bis 30	Pro Person bis 40	Pro Person bis max. 57
bis 50 km	178,00 €	172,00 €	170,00 €
bis 80 km	187,00 €	178,00 €	175,00 €
bis 130 km	203,00 €	188,00 €	182,00 €
bis 160 km	211,00 €	194,00 €	187,00 €
bis 200 km	224,00 €	202,00 €	193,00 €

5-Tage-Programm Zu Fuß, mit Bike und auf heißen Kufen

Nr. K-47-005/08

6. - 10. Klasse

Von März bis Mai/August bis Oktober



1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem sportlichen Programm. Nachmittags kann entweder der Ort Schwalefeld mit der „Schwalenburg“ und einer super Spielanlage besichtigt oder ganz gemütlich über den Iberg nach Willingen spaziert werden.



Teamspaß im „Spiderweb“.

2. Tag: Tages-Trekking-Tour nach Willingen zur Weltcup-Schanzenanlage „Am Mühlenkopf“. Auf der Ski-Schanze ist Kondition gefragt bei den über 500 Stufen zum Anlauftramp hinauf. Weiter geht es zum Willinger „Hochheideturm“ mit seinem einmaligen Rundumblick. Hier bewirbt der Hüttenwirt Siggie die Klasse in der uralten Ettelsberghütte. Der Wanderweg durch die Heide führt zurück ins Tal. Ein Stadtbummel und ein vergnügliches Pit-Pat-Spiel-Kombi aus Billard und Minigolf verkürzen die Zeit bis zur Rückfahrt.

3. Tag: Bei einem Besuch in der Willinger Glasbläserei lernt die Klasse die Geschichte des filigranen Handwerks kennen. Man darf sich auch einmal selbst am Blasen eines Glases versuchen. Danach wird auf der Sommerrodelbahn der „Rutsch-Schnellste“ ermittelt. Nachmittags gibt es eine Überraschung für die Freunde des Abenteuer-Minigolfes auf der neu angelegten Spielstätte im Ortsteil „Im Stryck“. Mit heißen Kufen zu flotten Rhythmen übers Eis endet der Tag in der Willinger Eissporthalle.

4. Tag: Hindernisse sind da, um überwunden zu werden. Das lernen die Schüler bei einer Mountainbike-Tour auf einer ausgewiesenen Bike-Strecke in Richtung Willingen. In Schwalefeld auf der BMX-Bahn und in Willingen im Funpark können die echten Biker an der Steilwand oder am Doublejump ihr Können beweisen. Erholung und Spaß gibt es nachmittags im Lagunen-Erlebnisbad. Abschiedsdisco am Abend: CDs oder Kassetten bitte mitbringen!

5. Tag: Nach dem Frühstück verabschiedet sich das Waldecker Upland.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person 157,00 €

Anmerkung: Die Programmmodule können je nach Witterungslage innerhalb des Programmablaufes an den einzelnen Tagen verschoben werden. Tolle Alternativen bei schlechtem Wetter sind: Besuch im Schieferbergwerk, das Haus der Natur oder Bogenschießen mit Profibögen.

Nicht vergessen: Sport-/Wanderschuhe, Sport- oder Freizeitbekleidung, CDs und Trinkflaschen!

5-Tage-Programm

Mit Pferdestärken, Muskelkraft und Schwimmhäutchen

Nr. K-47-006/08

4. - 6. Klasse

Von März bis Mai/August bis Oktober

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem „bewegten“ Programm. Hoch auf dem zünftigen Planwagen geht es nachmittags mit Pferdestärken durch die Natur.

2. Tag: Die Klasse startet zu einer Trekking-Tour nach Willingen über den Iberg zur Ettelsburg-Seilbahnstation. Mit der Bahn geht es auf den 838 Meter hohen Berggipfel mit gigantischem Weitblick. Beeindruckend: die Weltcup-Schanzenanlage „Am Mühlenkopf“. Von dort Abstieg über 500 Stufen hinab, weiter durch das Strycktal zur Abenteuer-Minigolfanlage. Alle Minigolf-Fans werden hier ihr blaues Wunder erleben. Mit dem Bus Rückfahrt zur Jugendherberge.

3. Tag: Braunbär, Steinbock und Gams sagen der Klasse im Wildpark „Hallo“. Im Freizeitpark lassen sich die Dinos bewundern. Das Oldtimer-Museum bietet weitere wertvolle Altertümer, und im Märchenland trifft man die Freunde schlafloser Nächte wieder. Der Nachmittag gehört dem eigenen Einfallsreichtum. Mit heißen Kufen zu flotten Rhythmen übers Eis endet der Tag in der Willinger Eissporthalle.

4. Tag: Bei einem Besuch in der Willinger Glasbläserei lernt die Klasse die Geschichte des filigranen Handwerks kennen. Man darf sich auch einmal selbst am Blasen eines Glases versuchen. Danach wird auf der Sommerrodelbahn der „Rutsch-Schnellste“ ermittelt. Erholung und Spaß gibt es nachmittags im Lagunen-Erlebnisbad in Willingen.

5. Tag: Mit deutlich mehr PS geht es nach dem Frühstück auf die Heimreise.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 25 Teilnehmer

pro Person 144,00 €

Hinweis: Die Programmmodule können nach Witterungslage innerhalb des Programmablaufes an den einzelnen Tagen verschoben werden.

Nicht vergessen: Sport-/Wanderschuhe, Sport- oder Freizeitbekleidung, Trinkflaschen!

Zwingenberg an der Bergstraße



Jugendherberge Zwingenberg
Herbergsleitung
Alexander Koch-Wilberg
Lange Schneise 11
64673 Zwingenberg
Telefon 06251 75938
Telefax 06251 788113
E-Mail: zwingenberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/zwingenberg

Auf den mittelalterlichen Grundmauern der ehemaligen Oberburg und eines Speichergebäudes liegt heute die Jugendherberge Zwingenberg in Hessen. Nur einen Steinwurf vom Stadtkern entfernt - mit „ritterlichem Ausblick“ auf die Stadt.

Das Haus verfügt über

- 121 Betten in 22 Zimmern
- 1 Speisesaal
- 3 Tagesräume
- Musiksaal mit Klavier und Gitarre
- Tischtennis, Kicker, große Spielesammlung

3-Tage-Programm Von Schafen und Körnern

Nr. K-48-001/08
bis 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einem „tierisch“ guten Aufenthalt. Nachmittags Busfahrt zum Streuobstwiesen e.V. Darmstadt-Eberstadt, dessen Schafprogramm unter dem Motto steht „ein kleines Schaf her und filzen mit bunter Wolle“. Abends Grillen im Schatten der Stadtmauer.

2. Tag: Der Vormittag kann für ein Stadtspiel oder einen Spaziergang zum Alsbacher Schloss genutzt werden. Nachmittags Bustransfer zum Streuobstwiesen e.V. und zum Programm „Körner und Kräuter“. Unter „fachfraulicher“, kräuterkundiger Leitung stellt die Klasse einen Brot-aufstrich und Körnerbrötchen her.

3. Tag: Mit einem fröhlichen „Määää“ verabschiedet sich Zwingenberg nach dem Frühstück.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **76,00 €**

3-Tage-Programm Hochseilparcours und Superrutsche – Sport und Fun de Luxe

Nr. K-48-002/08
ab 7. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu sportlichen Tagen. Nachmittags Bustransfer zum Hofgut Hohenstein/Reichenbach, wo die Klasse unter fachlicher Leitung von „Pro Time-Jugendreisen“ knifflige Aufgaben am Kletterfelsen und im Hochseilparcours lösen muss.

2. Tag: Den ganzen Tag Spiel, Spaß, Superrutsche und Wasser bis zum Abwinken. Mit dem Bus geht es zum Erlebnisbad „Miramar“, das für Wasserratten keine Wünsche offen lässt.

3. Tag: Genug Sport und Fun – nach dem Frühstück ist Abreise.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **99,00 €**

3-Tage-Programm Backen und Schönbildschauer

Nr. K-48-003/08
bis 6. Klasse

Besonders im Winter geeignet

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein in die Erlebniswelt Jugendherberge. Nachmittags backt die Klasse je nach Jahreszeit Hefeteilchen oder Plätzchen, die dann bei Kaffee und Tee gekostet werden.

2. Tag: Der Vormittag steht zur freien Verfügung. Nachmittags bauen die Schüler unter Anleitung eines Glaskünstlers hochwertige Kaleidoskope. Abends – je nach Wetter – Start zu einer Nachtwanderung oder einem Spieleabend.

3. Tag: Nach dem Frühstück heißt es Koffer packen.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination
Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person **80,00 €**

5-Tage-Programm Von Felsen und Bächen

Nr. K-48-004/08
bis 6. Klasse

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und anschließender gemütlicher Wanderung zum Alsbacher Schloss (mit Spielplatz).

2. Tag: Vormittags geht es mit einem spannenden Stadtspiel kreuz und quer durch Zwingenberg. Nachmittags Bustransfer zum Streuobst-



Beim „Schafprogramm“ lernt man viel über Schafe und ihre Wolle.



Zwingenberg lädt zu einem Rundgang ein.

wiesen e.V. Darmstadt-Eberstadt, der für die Klasse ein umweltpädagogisches Bach-Programm ausgearbeitet hat.

3. Tag: Ein toller Kletterspaß wartet auf die Schüler nach einer Wanderung über Stock und Stein, die am Felsenmeer endet.

4. Tag: Viel Spaß und Sport verspricht das Freizeitbad Miramar, das für Wasserratten keine Wünsche offen lässt.

5. Tag: Nach einer Woche mit vielen Aktivitäten ist Abreise nach dem Frühstück.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 127,00 €

5-Tage-Programm

Aktiv und kreativ

Nr. K-48-005/08

bis 6. Klasse

Von April bis September

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer fesselnden Stadtführung mit dem Geschichtsverein inklusive Stadtspiel.

2. Tag: Ein toller Kletterspaß wartet auf die Schüler nach einer ganztägigen Wanderung über Stock und Stein, die am Felsenmeer endet. Rücktransport mit dem Bus. Abends gibt es noch eine spannende Nachtwanderung.

3. Tag: Vormittag zur freien Verfügung – spielen, toben oder relaxen. Nachmittags bauen die Schüler unter Anleitung eines Glaskünstlers hochwertige Kaleidoskope (Wert ca. 36,00 €). Abends Grillen im Schatten der Stadtmauer.

4. Tag: Der Tag ist ganz der Entspannung gewidmet im Freizeitbad Miramar, das viel Spaß und Sport verspricht.

5. Tag: Nach dem Frühstück heißt es mit dem Kofferpacken ganz aktiv „und tschüss“.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 133,00 €

Bitte mitbringen: Trinkflasche für Lunch, Tischtennisschläger, Badesachen!

Über die hessische Lehrerverordnung freigestellte Lehrer müssen bei Interesse die Materialkosten des Kaleidoskops in Höhe von 18,- € selbst tragen!

Mit dem Museumszentrum Lorsch und der Agentur „Archidee“ besitzt die Jugendherberge zwei Projektpartner, die Klassen professionell und erlebnisreich auf eine witterungsunabhängige Reise ins Mittelalter schicken.

3-Tage-Programm

Erlebtes Mittelalter

Nr. K-48-006/08

bis 6. Klasse

Auch im Winter geeignet

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und rein ins Mittelalter. Nachmittags macht sich die Klasse auf eine Stadtführung mit interessantem Stadtspiel. Im Sommer wird abends im Schatten der Stadtmauer gegrillt. Im Winter gibt es einen Filmabend.

2. Tag: Vormittags messen sich die Schüler im Schatten der alten Stadtmauer in mittelalterlichen Wettkämpfen, die Körper und Geist fordern (bei schlechtem Wetter im großen Saal). Nachmittags geht es um kreative Reproduktion mittelalterlicher Kultur, beispielsweise beim Herstellen von Urkunden, Talismanen, Wappen oder Münz-Abgüssen.

3. Tag: Nach dem Frühstück heißt es Abschied vom Mittelalter.

Leistungen: 2 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 76,00 €

5-Tage-Programm

Mönche, Ritter und Badehaus

Nr. K-48-007/07

bis 8. Klasse

Auch im Winter geeignet

1. Tag: Anreise zum Mittagessen und zu einer fesselnden Stadtführung inklusive Stadtspiel. Im Sommer wird abends im Schatten der Stadtmauer gegrillt. Im Winter gibt es einen Filmabend.

2. Tag: Per pedes wandert die Klasse vormittags zum Alsbacher Schloss. Nachmittags Bustransfer zum Museumszentrum Kloster Lorsch mit Museumsführung, wo sich die Kids kreativ als „Klostersteinmetze“ betätigen können.

3. Tag: Vormittags messen sich die Schüler im Schatten der alten Stadtmauer in mittelalterlichen Wettkämpfen, die Körper und Geist fordern (bei schlechtem Wetter im großen Saal).



Auf zur Reise ins Mittelalter.

Nachmittags geht es um kreative Reproduktion mittelalterlicher Kultur, beispielsweise beim Herstellen von Urkunden, Talismanen, Wappen oder Münz-Abgüssen.

4. Tag: Den ganzen Tag Spiel, Spaß, Superrutsche und Wasser bis zum Abwinken. Mit dem Bus geht es zum Erlebnisbad „Miramar“, das für Wasserratten keine Wünsche offen lässt.

5. Tag: Nach dem Frühstück ist Schluss mit den mittelalterlichen Aktivitäten.

Leistungen: 4 Tage Ü/VP, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination

Mindestens 20 Teilnehmer

pro Person 140,00 €



Jugendherbergen mit Prädikat – Das können Sie erwarten

F Für Familien besonders geeignet

- Für Familien steht ein separater Aufenthaltsraum zur Verfügung
- Im Haus ist eine Spielecke vorhanden
- Es werden attraktive für Familien geeignete Programme, auch für mehrtägige Aufenthalte angeboten
- Es stehen im gesamten Haus mindestens drei Kleinkindbetten zur Verfügung
- Kindertoilettensitze und Schemel für den Sanitärbereich sowie Wickelauflage und Windelimer sind vorhanden
- Das Speiseangebot ist kindgerecht
- Es besteht für Familien die Möglichkeit, Speisen und Getränke für Kleinkinder zu erwärmen
- Für Familien befinden sich im Speiseraum spezielle Sitzzonen
- Es stehen mindestens drei Hochstühle zur Verfügung
- Familienzimmer haben mindestens eine Waschgelegenheit. Die Zimmer sind mit Stühlen, Tisch und Schränken ausgestattet

G GUT DRAUF Angebote

- Attraktiv gestaltete Rückzugsräume im Sinne von Ruhe und Entspannung
- Zusätzlich mobile Utensilien zur Schaffung einer Ruhe- und Entspannungssituation
- Nach GUT-DRAUF Prinzipien initiierte und betreute Programmangebote mit entsprechendem Equipment
- Gesundheitsbewusste Verpflegung mit vornehmlich frischen Produkten
- Attraktive Präsentation und Dekoration der Verpflegung
- Angebote, bei denen Gäste in Aktionen rund ums Essen eingebunden werden (z.B. Essens-Feste)
- Entspannte Begrüßungsrunde mit Getränk oder Snack als Angebot
- Aktionskisten (Deko-, Spiele-, Kochkiste), mit denen Gäste ihre Programme verbessern können

b Gäste mit Handicap

- In unseren hessischen Jugendherbergen sind Gäste mit Handicap immer herzlich willkommen. Häuser mit besonderer Ausstattung sind mit einem Rollstuhl gekennzeichnet. Wir empfehlen, je nach Grad der Behinderung mit der jeweiligen Herbergsleitung zwecks näherer Absprache Kontakt aufzunehmen. Die Herbergsteams stehen Ihnen für alle Fragen zur Verfügung und geben gern Auskunft.

Bett & Bike-Haus

- Aufnahme von radfahrenden Gästen auch für nur eine Nacht!
- Abschließbarer Raum zur unentgeltlichen Aufbewahrung der Fahrräder über Nacht (möglichst ebenerdig, z.B. Garage)
- Trockenmöglichkeit für Kleidung und Ausrüstung (z.B. Trockenraum, Heizungskeller, Boden, Trockner usw.)
- Angebot eines reichhaltigen (vitamin- und kohlehydratreichen) Frühstücks oder einer Kochgelegenheit
- Aushang, Verleih oder Verkauf von regionalen Radwanderkarten und Radwanderführern, Bahn- und Busfahrplänen sowie Schiffs- und Fährangeboten
- Bereitstellung eines Fahrrad-Reparatursets mit den wichtigsten Werkzeugen für einfache Reparatur- und Wartungsarbeiten
- Information über Lage, Öffnungszeiten und Telefonnummern der nächsten Fahrradreparaturwerkstätten für größere Reparaturen

6 Für Familien mit Kindern ab 6 Jahren besonders geeignet

- Altersgerechte Freizeitmöglichkeiten: Erlebnisbäder, Erlebnisaktivitäten (Sommerrodelbahnen, Bootstouren, Moor, tolle Fahrrad- und Wanderwege)
- Erkundungstouren und Sehenswertes mit Lerncharakter: Geführte Stadtrallyes, Museen
- Tolles Essen für jeden Geschmack: Frühstücksbuffet, wahlweise Voll- oder Halbpension (individuelle Anpassung an die Tagesplanung möglich!)

Bewegung, Ernährung, Entspannung

- Entspannung beginnt beim Ambiente: Speziell gestaltete Räumlichkeiten zum Seele baumeln lassen
- Den Ort der Entspannung frei wählen: Mobile Utensilien zur Gestaltung der eigenen Oase
- Im Gleichklang mit Körper und Seele: Gesunde und ausgewogene Speisen sorgen für ein Mehr an Wohlbefinden
- Bewusstsein beginnt bei der eigenen Körperwahrnehmung: Tolle Spezialangebote und Bewegungsprogramme

Erlebnispädagogik-Jugendherberge

- Erlebnisse mit Langzeitwert: Qualifizierte Angebote zur Kultivierung der Erlebnisfähigkeit von Kindern und Jugendlichen
- Klasse(n) Fahrten: Spezielle Programme, für Schulklassen und Gruppen unterschiedlichen Alters
- Tolle Programme für Kinder und Jugendliche die „allein verreisen“ möchten – pädagogische Betreuung von Fachleuten vor Ort
- Erlebnis und Bildung: Spezielle Angebote zur Unterstützung der Lehrer/Betreuer auf Klassenfahrten



Creativ-Jugendherberge

- Aus eigenen Kräften etwas (er)schaffen: Kreative Freizeitgestaltung unter professioneller Anleitung
- Raum zur Entfaltung: Gut ausgestattete Räumlichkeiten zum Werken und Wirken
- Wählen Sie Ihr Programm aus einer Vielzahl an Kreativ-Angeboten



Kultur-Jugendherberge

- Altes und Neues entdecken: Vielfältige Ziele in der direkten Umgebung – Museen, Theater, Schlösser und Burgen, kulturelle Veranstaltungen
- Ausgefüllte Tage: Altersgerechte Komplett-Programme mit kulturellen Highlights der Region
- Kultur erlebbar machen: Individueller Umgang mit multimedialen Techniken & Videofilm, sowie Tanz, Musik & Theater. Spezielle Angebote motivieren dazu, sich mit verschiedenen Kulturbereichen erlebnisorientiert und zeitgemäß auseinandersetzen und geben die Möglichkeit, unter qualifizierter Anleitung selbst zum „Kulturschaffenden“ zu werden.



Musik-Jugendherberge

- Erlebnis Musik: Gemeinsam Musizieren in speziell ausgestatteten Räumlichkeiten
- Endlich loslegen: Grundausrüstung für Musikgruppen
- Proben mit Ambiente: Für Chöre, Bands und Gruppen – verschiedene Proberäume zum „Aufteilen“ der Probe
- Bühne frei: Möglichkeiten für Präsentationen und (Abschluss-) Veranstaltungen



Sport-Jugendherberge

- Im Trainingslager: Sportplätze und -anlagen an der Jugendherberge oder in der Umgebung
- Gute Zusammenarbeit: Durch Absprache mit Kommunen und lokalen Sportvereinen können eine Vielzahl weiterer Sporteinrichtungen genutzt werden – vom Fußballplatz bis zum Leichtathletikstadion, vom Schwimmbad bis zur Eishalle
- Neue Kräfte: leckere und ausgewogene Ernährung – auf Wunsch Sportlernahrung



Wintersport-Jugendherberge

- Wintersportmöglichkeiten wie Langlaufloipen, Abfahrtpisten, Skilifte und Rodeln für die ganze Familie in direkter Nähe der Jugendherberge



Wassersport-Jugendherberge

- Wassersportmöglichkeiten in direkter Nähe der Jugendherberge
- Angebote für Kanu- und sonstige Bootstouren
- Segel- oder Surfschulen mit Kursangeboten
- Bootsverleih etc.



Tauchsport-Jugendherberge

- Angebot einer reichhaltigen Verpflegung (Vitamin- u. kohlehydratreich)
- Tauchbasis Edersee mit Tauchturm. Hier kann sogar im Winter tauchen gelernt und geübt werden. Es werden Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene angeboten (Vom PADI Discover Scuba Diver bis zum Advanced Open Water Diver)



Veranstaltungen-Jugendherberge

- Die Veranstalterprofis: Durch Lage, Einrichtung und Kapazität beste Voraussetzungen für ein- oder mehrtägige Veranstaltungen wie Tagungen, Lehrgänge, Workshops, Theater- und Musikproben, Tanzkurse, Ausstellungen, Trainingslager und andere Veranstaltungen
- Tolles Ambiente: Variabel nutzbare Tagungsräumen, Seminarräume, Probe- und Veranstaltungsräume
- Bestens ausgerüstet: Grundausrüstung der notwendigen „Tagungstechnik“
- Den Preis wert: Günstige Veranstaltungspauschalen mit allem „drum“ und „dran“



HotSpot-Jugendherberge

- In diesen Jugendherbergen in Hessen können Sie mit Ihrem Notebook oder PDA für wenig Geld schnell und einfach mittels der Wireless-LAN-Technologie eine Verbindung zum Internet aufbauen.
- Eine Zugriffsberechtigung erhalten Sie preisgünstig ab 1 Euro/30 Minuten an der Rezeption der Jugendherberge. Sie sind für ein bestimmtes vorgegebenes Zeitguthaben gültig (Pre-Paid-Verfahren) und ermöglichen Ihnen einen schnellen Internetzugriff
- Es findet eine ständige Erweiterung der HotSpot-Jugendherbergen statt. Fragen Sie direkt bei der Reservierung nach



TÜV Cert-Zertifikat

- Die Arbeit der hessischen Jugendherbergen wird durch den TÜV Hessen überwacht und geprüft. Für die Leistungsfähigkeit des Qualitätsmanagements der hessischen Jugendherbergen wurde der DJH Landesverband Hessen e.V. erstmals in 2005 vom TÜV Hessen mit dem offiziellen Qualitätszertifikat nach DIN EN ISO 9001:2000 ausgezeichnet

Alle hessischen Jugendherbergen auf einen Blick

Jugendherberge Biedenkopf

Am Freibad 15 · 35216 Biedenkopf
Telefon 06461 5100 · Fax 06461 2425
biedenkopf@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/biedenkopf

Jugendherberge Burg Breuberg

64747 Breuberg im Odenwald
Telefon 06165 3403 · Fax 06165 6469
burgbreuberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/burgbreuberg

Jugendherberge Büdingen

Richard-Schirrmann-Weg 1 · 63654 Büdingen
Telefon 06042 3697 · Fax 06042 68178
buedingen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/buedingen

Jugendherberge Darmstadt

Landgraf-Georg-Str. 119 · 64287 Darmstadt
Telefon 06151 45293 · Fax 06151 422535
darmstadt@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/darmstadt

Jugendherberge Erbach

Eulbacher Str. 33 · 64711 Erbach
Telefon 06062 3515 · Fax 06062 62848
erbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/erbach

Jugendherberge Eschwege

Fritz-Neuenroth-Weg 1 · 37269 Eschwege
Telefon 05651 60099 · Fax 05651 70916
eschwege@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/eschwege

Jugendherberge Frankfurt

Deutschherrnufer 12 · 60594 Frankfurt/Main
Telefon 069 6100150 · Fax 069 61001599
jugendherberge_frankfurt@t-online.de
www.jugendherberge-frankfurt.de

Jugendherberge Fulda

Schirrmannstr. 31 · 36041 Fulda
Telefon 0661 73389 · Fax 0661 74811
fulda@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/fulda

Jugendherberge Gersfeld

Jahnstr. 6 · 36129 Gersfeld/Rhön
Telefon 06654 340 · Fax 06654 7788
gersfeld@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/gersfeld

Jugendherberge Gießen

Richard-Schirrmann-Weg 53 · 35398 Gießen
Telefon 0641 65879
Buchung: 06441 71068
Telefax 0641 9605502
giessen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/giessen

Jugendherberge Grävenwiesbach

Hasselborner Str. 20 · 61279 Grävenwiesbach
Telefon 06086 520 · Fax 06086 970352
graevenwiesbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/graevenwiesbach

Jugendherberge Helmarshausen

Gottsbürener Str. 15 · 34385 Bad Karlshafen
Telefon 05672 1027 · Fax 05672 2976
helmarshausen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/helmarshausen

Jugendherberge Bad Hersfeld

Lutherstr. 2 · 36251 Bad Hersfeld
Telefon 06621 407750 · Fax 06621 407749
bad-hersfeld@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/bad-hersfeld

Jugendherberge Burg Hessenstein

34516 Vöhl/Ederbringhausen
Telefon 06455 300 · Fax 06455 8771
burghessenstein@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/burghessenstein

Jugendherberge Hilders

An der Jugendherberge 1
36115 Hilders/Rhön
Telefon 06681 365 · Fax 06681 8429
hilders@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hilders

Jugendherberge Hohe Fahrt/Edersee

Am Edersee · 34516 Vöhl
Telefon 05635 251 · Fax 05635 8142
hohefahrt@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hohefahrt

Jugendherberge Hoherodskopf

Außerhalb 25
63679 Schotten-Hoherodskopf
Telefon 06044 2760 · Fax 06044 784
hoherodskopf@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/hoherodskopf

Jugendherberge Bad Homburg

Mühlweg 17 · 61348 Bad Homburg
Telefon 06172 23950 · Fax 06172 22312
bad-homburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/bad-homburg

Jugendherberge Bad Karlshafen

Winnfelder Str. 7 · 34385 Bad Karlshafen
Telefon 05672 338 · Fax 05672 8361
bad-karlshafen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/bad-karlshafen

Jugendherberge Kassel

Schenkendorfstr. 18 · 34119 Kassel
Telefon 0561 776455 · Fax 0561 776832
kassel@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/kassel

Jugendherberge Korbach

Enser Str. 9 · 34497 Korbach
Telefon 05631 8360 · Fax 05631 4835
korbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/korbach

Jugendherberge Lauterbach

Fritz-Ebel-Allee 50 · 36341 Lauterbach
Telefon 06641 2181 · Fax 06641 61200
lauterbach@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/lauterbach

Jugendherberge Limburg

Auf dem Guckucksberg · 65549 Limburg
Telefon 06431 41493 · Fax 06431 43873
limburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/limburg

Jugendherberge Linsengericht

63589 Linsengericht-Geislitz
Telefon 06051 72029 · Fax 06051 75694
linsengericht@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/linsengericht

Jugendherberge Marburg

Jahnstr. 1 · 35037 Marburg/Lahn
Telefon 06421 23461 · Fax 06421 12191
marburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/marburg

Jugendherberge Melsungen

Lindenbergstr. 23 · 34212 Melsungen
Telefon 05661 2650 · Fax 05661 51928
melsungen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/melsungen

Jugendherberge Oberbernshards

Oberbernshards 5 · 36115 Oberbernshards-Hilders
Telefon 06657 240 · Fax 06657 8896
oberbernshards@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/oberbernshards

Jugendherberge Oberreifenberg

Limesstr. 14 · 61389 Schmittchen-Oberreifenberg
Telefon 06082 2440 · Fax 06082 3305
oberreifenberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/oberreifenberg

Jugendherberge Rotenburg/Fulda

Obertor 17 · 36199 Rotenburg an der Fulda
Telefon 06623 2792 · Fax 06623 43177
rotenburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/rotenburg

Jugendherberge Rüdesheim

Jugendherberge 1 · 65385 Rüdesheim
Telefon 06722 2711 · Fax 06722 48284
ruedesheim@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/ruedesheim

Jugendherberge Schwarzenborn

F.-W.-Boglerstr. 2 · 34639 Schwarzenborn
Telefon 05686 367 · Fax 05686 1718
schwarzenborn@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/schwarzenborn

Jugendherberge Starkenburg

Starkenburgerweg 53
64646 Heppenheim/Bergstraße
Telefon 06252 77323 · Fax 06252 78185
starkenburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/starkenburg

Jugendherberge Waldeck/Edersee

Klippenberg 3 · 34513 Waldeck
Telefon 05623 5313 · Fax 05623 6254
waldeck@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/waldeck

Jugendherberge Weilburg

Am Steinbühl · 35781 Weilburg-Odersbach
Telefon 06471 7116 · Fax 06471 1542
weilburg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/weilburg

Jugendherberge Wetzlar

Richard-Schirrmann-Str. 3 · 35578 Wetzlar
Telefon 06441 71068 · Fax 06441 75826
wetzlar@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/wetzlar

Jugendherberge Wiesbaden

Blücherstr. 66 · 65195 Wiesbaden
Telefon 0611 449081 oder 0611 48657
Fax 0611 441119
wiesbaden@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/wiesbaden

Jugendherberge Willingen

Am Lukasheim 9-12 · 34508 Willingen
Telefon 05632 6347 · Fax 05632 4343
willingen@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/willingen

Jugendherberge Zwingenberg

Die Lange Schneise 11 · 64673 Zwingenberg
Telefon 06251 75938 · Fax 06251 788113
zwingenberg@djh-hessen.de
www.djh-hessen.de/jh/zwingenberg

die jugendherbergen in hessen



Deutsches Jugendherbergswerk
Landesverband Hessen e.V.
Berner Straße 119
60437 Frankfurt/Main
Service-Infoline 01803 258100
Telefax 069 60913-36
E-Mail: info@djh-hessen.de

www.djh-hessen.de



Das **live**
Leben erleben

Der Umwelt zuliebe gedruckt auf
chlorfrei gebleichtem Papier.

Herausgeber:
Deutsches Jugendherbergswerk
Landesverband Hessen e.V.

Konzept, Gestaltung und Realisation:
Gellert & Partner Marketing-Service GmbH
Bretzenheim/Bad Kreuznach